

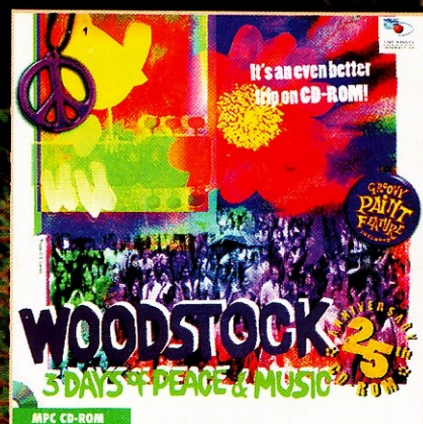
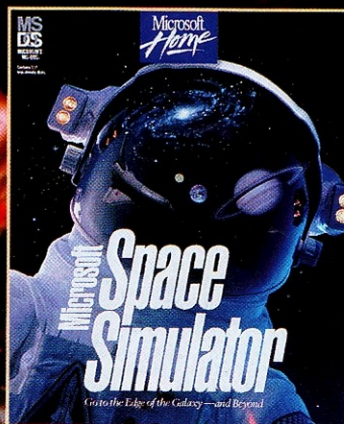
Számítástechnikáról mindenkinek

PC-X MAGAZIN

I.évf. 3.sz. 1994. NOVEMBER Ára: 177 Ft



IDG HUNGARY



Most, így a Compfair után letöröltük az izzadság-cseppeket a homlokunkról, és visszatekintettünk eddigi tevékenységünkre. Az első szám megjelenése óta sokat munkálkodtunk a helyesírás és a tördelés tökéletesítésén; bár "A harmadik" munkatársunk belépésével ez is javult, még mindig nem vagyunk elégedettek. Mindannyiunkat egy gondolat bánt, emészt - hogyan lehetne még jobbat csinálni? Milyen is az a lap, amely minden számítógépes szívét megdobogtatná? Arra jutottunk, hogy egy sokoldalú, mindenek előtt **sok oldalú** lesz a megoldás. De nem úgy van a..., hát miből, meg hogyan - addig nyújtózkodj, amíg szerkesztőségi költséged ér... A problémát megoldottuk, oldalbővítés, lemez-melléklet meg miegymás következik, bár novemberi számunkban ezekből még semmi sem látszik. No, de majd a decemberiben mi minden lesz! Mindenki örömeire oldalszám emelés, az előfizetőknek pedig negyedévente lemez melléklet. Ez annyit jelent, hogy az egyszerű forma újságos bácsi nem hajítja többé ketté a lemezt, ugyanis azt csak az előfizetők kapnak. Totál ingyen negyedévente egy kicsi ajándék az egyre növekvő PC-X-től. Az ajándék-özön is folytatódik - nézz át a szemközti oldalra, és válogass kedvedre valót!

Elég sok buzdítást kaptunk, hogy a lap maradjon ilyen, de érkezett olyan vélemény is, miszerint, ezt vagy azt a rovatot dobjuk ki. Sőt egyesek odáig ragozták ezt, hogy csak számítástechnikai lap legyünk. Azt már nem! Semmi kedvünk eldobni a koncepciókat, ami az egészséges agyú és **NEM AZ A KOCKAFEJŰ, BEGYEPESE-DETT** fiatalokat célozza meg. Nem csak bitekből áll a világ, vannak még egyéb vidámságok is: mozi, lányok, bulik, könyvek, kiállítások, sport és effélék... Ha ezekből a dolgokból kizárod magad, akkor sokkal kevesebb leszel, mint egy szürke, lenézett, unalmas Átlagkarcsika.

Természetesen mi is egy darabja szeretnénk lenni az életednek, amely havonta egyszer jó tippel lát el, ám nem csak a számítástechnika területén. Hál' Istennek, minden jel arra mutat, hogy jó úton haladunk...

GAMEPORT

- 4 ● Hotline news
- 6 ● Battle Isle 2
- 10 ● Chaos Engine
- 11 ● Arcade Pool

TARTALOM

- 12 ● Soccer Kid
- 13 ● Sabre Team
- 14 ● Foci-őrület
- 17 ● Doom 2
- 19 ● Damon's Gate
- 22 ● Armoured Fist
- 23 ● Joy-teszt

- 25 ● Film-világ
- 28 ● Music-city
- 29 ● Wizard's
- 30 ● Space-sim
- 32 ● Baseball
- 34 ● Demo-zóna
- 46 ● Woodstock
- 50 ● Art Gallery

PREMIER

LOM

Ajánlott útvonal a PC-X játékokhoz:

Lássuk, milyen nyeremények várnak rád ebben a számunkban:
 a 12. oldalon a Krisalis jóvoltából **Soccer Kid** és **Sabre Team** játékokat sorsolunk ki.
 A 24. oldalon a szokásos **előfizetési akciónk** utolsó előtti állomásához érkezünk: már csak másfél hónap, és kiderül, kié lesz a robogó! Itt találsz még egy **Armored Fist** játékot is: ajándékokat nyerhetsz!
 Filmrovatunkban a legközelebbi nagy durranás, a **Blown Away** pólóit, sapkáját és plakátait nyerheted - a Music City-ben **Warner, Sony és BMG CD-k** sorakoznak. Végül **grafikai pályázatunkra** hívnám fel figyelmed - eddig rengeteg rajz érkezett, és még mindig van másfél hónapod a pályázat lezárásáig - rajzolj és nyerj!
 Szeptemberi számunk nyerteseinek névsorát a 45. oldalon olvashatod!

Mélyvíz

(Csak ászoknak!)

- 35 ● Demo programozó
- 36 ● CD-ROMboló
- 37 ● Linux-titkok
- 38 ● FIDO levelezés
- 41 ● PC-alapozó
- 42 ● IBM OS/2 trükkök
- 44 ● Corel Plus
- 48 ● Multimédia ma

PC-X Számítástechnikai Magazin - megjelenik havonta

Kiadja az IDG Magyarországi Kiadó Kft.

Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető igazgató

Műszaki vezető: Mészáros Tibor

Címlap: Kondákor László

Felelős szerkesztők: Bognár Ákos (Mr. Chaos)

és Turcsán Tamás Péter (Shy)

A harmadik: Iván Csilla

Segítettek még: Newlocal és Comiga

A szerkesztőség címe: 1012 Budapest, Márvány u. 17.

Postacím: 1536 Budapest, Pf. 386

Telefon: 156-0337, 156-2967, 156-8291,

156-3211/259. Telefax: 156-9773

Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalványon,

valamint átutalással az IDG

MKB 203-28016-7007 pénzforgalmi jelzőszámra.

Ára: 177 Ft, fél évre 972 Ft, egy évre 1944 Ft.

Hirdetésfevétel: IDG Ker. Iroda és a szerkesztőség

Nyomás, kötészet: Kossuth Nyomda Rt.

Felelős vezető: Székely Károly vezérigazgató

A megrendelés száma: 94.0832

HU ISSN: 1218-358X

Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.,

a Hírker Rt., az alternatív terjesztők

és a számítástechnikai szaküzletek

A PC-X-ben megjelenő anyagok bármilyen módon való felhasználása csak a kiadó előzetes engedélyével lehetséges.

Design copyright by Shy & Mr.Chaos

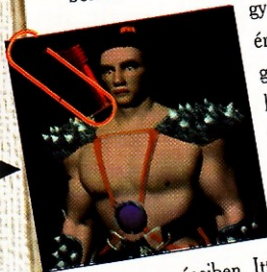
HOT LINE

Cyberdreams

Lehetőleg rémálmaimban ne jöjjön elő egyik termékük se. Csupa vidám csacsckaság, fogvacogás, hidegrázás és libabőr. A helyzet az hogy, teljesen eszemment módon 600.000 és 1.000.000 \$ között investál programonként. Igen, hát a jó munkához szükség van némi tőkére is. Meggyőztek olyan alkotókat mint, H.R.Giger, Sid Mead, Gary Cygax. **Giger** utópisztikus "alien" alapú stílusa (nem is stílus, pontosabban csak neki van ilyen világa), Sid Mead - szárnyas fejedésben látott design-jával párosul. Ó, Nőóóóó! Hát nem kéne. Még nyugodtabb pillanatainkban is bámulhatjuk Giger borzalmait, a hamarosan megjelenő screen-saver aprójából. Készül a **Dark Seed 2**. Már az egytől is eltöltöttem volna a



gyerekeket, ez a második részre fokozottan érvényes. Ha lehet még ijesztőbb, még idegenebb, még "horrorabb"! Más. Hihetetlen, de Gary Cygax is beszáll a számítógépes ringbe. Éppen a múlt hónapban tudósítottunk arról, hogy a fighting fantasy kiagyalója is számítógépeken dolgozik - a



Domark színeiben. Itt van Gygax úr, aki maga a fantasy atyja - a Cyberdreams hírei szerint - jelenleg a **Hunters of Ralk** című eposzon dolgozik. Csúcs fantasy - csúcs kivitelben.



Microprose

Az ECTS újdonságaiból maradt egy nagy csokorra való. Ha jól tévedek, az októberi megjelenéséknél tartottunk. A komoly programok nagy tömege után végre egy lazaság, megszokott Microprose minőségben. Itt a **Pizza Tycoon** - az igazi hamisítatlan digó szimulátor - a játékosok nagy örömére. A cím ugyan sokat elárul, de én addig semmit, amíg a winchesteremen nem mosolyog. A szimulált világok szabadsága ki-



teljesedett, a játékostól valóban nagyon rafinált stratégiai tudást követel a **Transport Tycoon**. Egy város teljes szállítási hálózatát szervezhetjük meg. A vasúti, közúti- és légi szállítás komplex rendszerének összehangolása nem kis feladatnak látszik, de végre ismét megmozgathatjuk agytekervényeink ütvestítőit. Ha tervezői ambícióink nem okoznának megfelelő sikerélményt, akkor legegyszerűbb átkelni a Rajnán és hajrá, adagold a lőszert! Az **Across the Rhine**-nal

nagy örö-

Gametek

Az Elite 2 kiadása után újabb űrhajós program kiadásával hívta fel magára a figyelmet. A **Star Crusader** CD-s és lemezes verziója a napokban került a boltokba. A játék nem kifejezetten lebilincselő, de lehet, hogy az űr megszállottainak

pont elegendő a gyűjteményük gyarapításához. Sokkal izgalmasabbnak ígérkezik az októberre tervezett **Quarantine**. Az angol lapok óriási oldalakat szenteltek neki. Persze, ha valamit egy véres szélvédővel reklámoznak, amelyen egy ablaktörő igyekszik rendet teremteni - az csak siker lehet. Félre a trefával - reszkess DOOM - jön a gyalogosok réme, a Quarantine! Kedves, figyelmes, udvarias vezetők kíméljenek. Ördög és pokol helyett, csak pokol! **Hell** - címmel egy cyberpunk thriller jelenik meg CD-n november táján. Az izgalmat fokozza az is, hogy a

játékban számítógépes hálózatokba hatoltunk be, cyberpunk fegyvereket használhatunk, high-tech kutyúket kezelhetünk, esetleg psionikusokkal mérkőzhetünk. Még egy újdonság. A GT Cinema - CD-mozi - egy rakás bukás filmet ad ki hamarosan. Mindenkit óva intek a kipróbálásuktól, már kis dózisban is veszélyes lehet.



nagy örö-

möt szerez majd a cég a harci-stratégák népes táborának. Decembri előrejelzések szerint túlnyomóan felhős... ízé, illetve **Star Trek** és **Top Gun** CD ROM verzió várható.



NEWS

Mindscape

Nem unatkoztak a fiúk ott a Mindscape-nél. Éppen csak kiadták a szeptemberi program-özönt, máris itt az újabb karácsonyi láz, így természetesen a novemberi megjelenésekre is nagy hangsúlyt fektet a kiadó. Lesz is újdonság rengeteg. Elsőként az **Alien Olympics** lemezes és CD-s verziója, ami poénos rajzfilm-jellegű dílinek látszik. A sok komolyság után itt is érett már egy kis hülyeség. Valljuk be, Alfred Chicken óta nem lazítottak a Mindscape-nél. Hihetetlen, de végre megjelenik a **Legions** is, amelyben végre a sarkunkra állhatunk és szétcsaphatunk a lázongó birodalmunkban, légjőink segítségével.

A **Space Academy 3D** akció-kaland, amelyben egy lamer űrkadétot alakítunk, akit éppen csak pizzáért küldtek el. Kiadásra kerül az **Evasive Action** CD verziója is. A kiváló repülő-szimulátor kellemes perceket okozhat a légiharc rajongóinak. Itt kell megemlítenem, hogy jön a **Warplanes 2**. (az elsőről az előző számunkban olvashattál).

Decemberben jön a **USS Ticonderoga** - a CD-s a hadi-tengerészeti szimulátorok gyöngyszeme SVGA grafikával és remek 3D részekkel rendelkezik. A fiatalabb korosztály részére ajánlatom a **Sim Town** (Maxis fejlesztés).

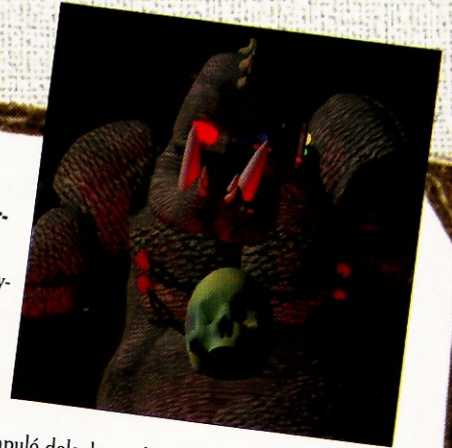
Hihetetlen tanulási lehetőség, játékosan. A Sim City gyerkekeknek készült verziója.



SCI - Sales Curve International

- hirdeti az egyszerű designnal megtervezett felirat a dosszié tetején. A benne lapuló dolgok azonban már jóval hivalkodóbbak. Itt a múlt, a jelen és a jövő. Megtaláljuk a korábban kiadott nagyszerű a konzolos megjelenés apropójából. Tovább lapozva a

Cyberwar kacsingat ránk, amely a közeli jövő nagy attrakci-



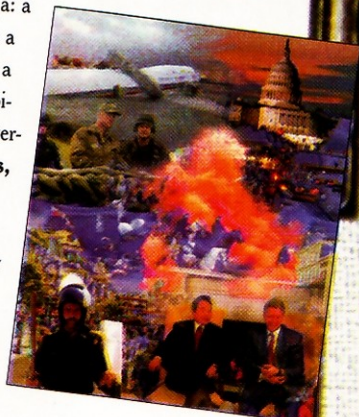
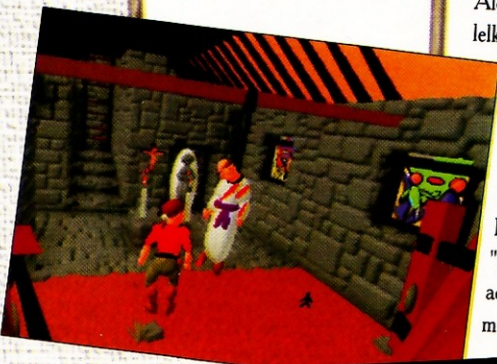
Psygnosis

Mostanában mintha nem hallanánk sokat a korábban szinte vezető cégről. Pedig "a bagoly megy" sőt, nagyon nyomol - de inkább csak konzolon. Tekintsünk el a véleményemtől az efféle ketyerékkel kapcsolatban. Viszont azért nekünk PC-seknek (én már néha nem is tudom, az vagyok-e) is terem babér. Évente egyszer felkerekednek és mindent eltaposva útra kelnek a **Lemmingek**, most is ez történik. Hamarosan megérkeznek és ismét mindent felforgatnak. A másik izgalmas történet úgy kezdődik, hogy volt egyszer egy Alone in the Dark, ennek sikerén felbuzdulva nekikezdett néhány lelkes fiatal az **Ecstatica** programozásának. Ahogy teltek múltak a

napok, mind közelebb kerültek a megjelenés dátumához, s egyre szebb lett a játék. Már az üveghegyen túra is eljutott a híre. Reméljük minél hamarabb mi is megkapjuk az izgalmas kalandot. Az ősz szenzációja: a Media Design Interactive és a Psygnosis szövetsége, amivel a "psy" is belép a multimédia piacra. Csak néhány cím az új termékekből: **The Zoo, Ghosts, Encyclopaedia of the living World, ITN 93...** Azért úgy tűnik, korai még temetni az oroszlánt, illetve a baglyot.

ója - megjelenés novemberben.

A jövőt **Death Machine**-nek keresztelték, sajnos csak 1995 közepére tervezik e stratégiai program kiadását. A háromdimenziós dolgok, úgy tűnik, végleg behatoltak a számítógépes játékok titokzatos világába. Csodáljuk meg a jövő játékok képeit!





A Battle Isle első része PC-n nem igazán váltott ki nagy lelkesedést.

Nem így a második rész! Azt hiszem, nyugodtan állíthatom, hogy megszűlegett 1994 legjobb stratégiai játéka!

Az előző rész megnyerésénél már sejtethük, mi is fog történni velünk, amikor a sikeres befejezés után hamarosan egy Demon (light battle droid) jelent meg a házuk előtt. Bekasztítottak egy űrhajóba és irány az ismeretlen! Az intró innen veszi fel az események fonálát és meséli az "elrablásunk" teljes történetét. Itt egyébként nincs különbség a lemez és a CD-s verzió között (sajnos), azért ez utóbbiba még némi beszéd beletel volna...

Itt most hosszán lehetne mesélni az irányításról, meg a különböző menükről. Szerintem teljesen feleslegesen rabolnám a papírt és a Tisztelt Olvasók idejét! Az egyetlen apróság, amit tudni kell, hogy lenyomva kell tartani a bal egérgombot, így férhetünk hozzá az almenükhöz (pl. fegyverválasztás a támadás célpontjának kiválasztása után). Minden esetben megjelenik az alsó ablakban az aktuális menüpont funkciójának leírása is! Hamarabb kikapasztható az egész, mint amennyi időt a leírás elolvasása jelentene...

Ehelyett inkább néhány dolgot említek meg, amikre elég nehezen lehet csak rájönni, legalábbis ha az ember kölcsönadta a gépkönyvet! Ennek a programnak ugyanis a leírását is megtervezték - nemcsak odahajították mindenféle kerettörténetet meg irányítást, aztán slussz! Termé-

szetesen nem írok le mindent, ami benne van (egyrészt kicsit hosszú lenne, másrészt nem teljesen fair a dolog - finoman fogalmazva). Így legalább van valami motíváló tényező, hogy megvegyétek a programot! En is megtettem, hmmm, rá is ment egy havi ösztöndíjam...

Szóval az egységek részletes leírása nélkül komolyabb nehézségi szinteken el leszünk ásva (sok kinlódással persze rájöhettünk a dolgokra, de például az semmilyen információs menüben nincs leírva, hogy milyen egységekkel szállíthatunk aknát. És sajnos ez néha fontos lesz...) Az első fontos alapinformáció a nehézségi szintek szerepe. Négy szint van és mindegyiken más opciók vannak bekapcsolva. Ezt a legegyszerűbb egy kis táblázattal szemléltetni:

gokkal körülveszünk, már hatá-

sos (ld. még harckepérvnyő, később).

H. In with weapons: tapasztalataim szerint ez a tüzérségi előkészítés előnyeit takarja. Jól belelőjük a dellkvenst a talajba, aztán odamegyünk egy egység elintézni a maradékot.

Random: +1/-1 egység nyereség/vesztés leghevesége mindkét oldalon. Magyarul a szerencse szerepét tölti be (szerény véleményem szerint a training fokozat ennek hiánya miatt elég unalmas).

Ballistics: a fegyverek hatótávolságán belül is változik a hatékonyság a távolsággal arányosan vagy fordítva. Például tüzérséggel közepes és nagy távolságokra lehet igazán hatékonyan löni. *Experience:* harci tapasztalat. A gép folyamatosan számolja

csatáról csatára és szétozható az épületekben. Megjegyzés: az üzsmódedés központokban teljesen "ingyen" (ezeket a pontokat nem használva) is tréningezhetjük egységeinket!

Terrain: a terep szerepe. Nyilván az erdőből vagy dombtetőről lövöldözve jelentősen megnövelhetjük egységeink hatóságát. Hasonlóképpen egy beásott Samurai-2 Battle Tank igen kellemesen blokkolhatja az ellenfeleket...

Initiative: a kezdeményező előnye. Hatasa könnyen észrevehető, ha ész nélkül rohanunk előre es beleütöközünk egy olyan egységbe, mely radarjaink hatótávolságán kívül állt (a sötétben). Ilyenkor általában jelentős hátránnyal kezdjük a csatát. Viszont ki is lehet használni a dolgot! Ha biztosak vagyunk benne, hogy az ellenfél nem látja mit csinálunk, elhelyezhetünk stratégiai pontokon erős egységeket, akikbe az ellenfél beleszalad... Egy bombázóm 4 Buggy-t nyírt ki így egy menet alatt (ja gyár mellett dekkoltam vele).

Jamming full power: a gépek által keltett zavarokat beleszámolja a radarok hatóságába (magyarul korlátozott a látásunk). Később lesznek kimonodott "zavaró-egységek", ezek mellett aztán semmit nem látunk... Milyen jól lehet ilyen egységek takarása alatt elosonni egy-egy Ranger-rel (majd meglátjátok, mert persze az ellenfélnek lesz ilyen zavaró-egysége először...!)

J. accumulative: az előbb emlegetett zavaró hatások ráadásul összegződnek is...

TRAINING EASY DIFF. EXPERT

| | | | | |
|--------------------|---|---|---|---|
| HEMMING IN | | | X | X |
| H. IN WITH WEAPONS | | | | X |
| RANDOM | | X | X | X |
| BALLISTICS | | | | X |
| EXPERIENCE | | X | X | X |
| TERRAIN | | | X | X |
| INITIATIVE | | | | X |
| JAMMING FULL POW. | | X | X | X |
| J. ACCUMULATIVE | | | | X |
| SIGHT ONE FIELD | X | X | X | X |
| S. MULTIPLE FIELDS | | | | X |
| BLOCK ALL UNITS | X | X | | |
| SHOP OWN ONLY | | | | X |
| SIGHT ALLIANCE | X | X | X | |
| SINGLE ATTACK | X | X | | |
| NO AMMUNITION | X | | | |
| NO FUEL | X | | | |
| SIGHT ALL | X | | | |

Hemming in: bekerítés. Előnyeit nem kell eszeleni. Ha egy ellenséges egységet akár csak passzív vagy repülő egysé-

minden egységre (1-12 között jelti is különböző ikoncskákkal). Campaign módban (amikor a történetet játsszuk) átvihető

Sight 1 field: A könyvben körülbelül ez áll: "Ez a funkció lecsökkenti a zavaró berendezést egy mezőre". Így! Szerintem ez azt jelenti, hogy minden egység takar egy mezőt maga mögött (hacsak mondjuk felülről nem látok be mögé, vagy nincs erős radarom a közelben).

S. multiple fields: Ez szerintem azt jelenti, hogy azok az egységek, amelyek erős zavarásra képesek, több mezőt is takarhatnak maguk körül.

Block all units: ha a funkció be van kapcsolva, minden egység égiszerű oszlopként viselkedik (egy fegyvertelen gyalogos felett sem lehet átrepülni). Talán az utolsó két nehézségi szint mintha közelebb állna a valósághoz, nem?

Shop own only: a felderítő műhold hatékonyságát szabályozza (észrevehettétek, hogy mielőtt felderítenénk egy mezőt, némi információt már tudunk róla - pl. egy folyó nyomvonalát követhetjük így). A legnehezebb szinten műholdunk nem látja az ellenséges épületeket (ez bizony komoly nehezítés is lehet!).

Sight alliance: a szövetségünk által felderített területet ugyanúgy látjuk mint a miénket. Viszont ha hiányzik az opció, azt sem tudjuk hol ütik a szövetségeseinket - így persze segíteni is nehezebb!

Single attack: ha felderítetlen területre tévedünk és ellenséges egységekbe ütközünk, csak egy fog tüzelní ránk. Nehezebb szinteken ha pechünk van pont félkörben álló ellenfelekbe szaladunk bele és... Persze ezt visszafelé is eljátszhatjuk, mondjuk egy hid egyik oldalán...

No ammunition: nem kell löszertöltőgetéssel foglalkoznunk.

No fuel: szupermodern egységeket kapunk! Nem fogyasztanak egy huncut deci üzemanyagot sem!

Sight all: nincs szerepe a felderítésnek - látunk mindent (sze-

rintem ekkor egyszerű sakkjátzmává "silányul" a játék.)

Azért tartottam fontosnak erről ennyit beszélni, mert sok barátomnak eszébe sem jutott nehézségi szinteket keresni egy stratégiai játékban és büszkén mesélte, hogyan írtott az egyes pályákon. Mikor megkértem, hogy mutassa meg a módszerét az én állásomon is, nem igazán ment neki a dolog (persze, mert én rögtön Expertbe raktam a nehézségi szintet). Csak nézett, hogy a vaskeresztes (a B11-ből vett kifejezés, a maximális tapasztalati szintet jelöli nálam) Buggy-ja miért nem menetel végig diadalmasan a csatamezőn...

A csatánál lévő információk ablak tartalma:

Némi problémát csak a közepesen lévő négy csik jelentésének megfejtése okozhat. Ezek felülről lefelé:

Erő: az egységek ereje (ld. gépkönyv!) szorozva az egységek számával, mindenféle módosítás nélkül.

Terep: a korábban már említett hegyoldal ill. erdő effektus.

Pozíció: bekerítés hatása

Tapasztalat: szintén csak komolyabb szinteken van értelme.

Végül a szumma jel mellett található mindezek összesítését. A csata kimenetelét ezek után már csak a szerencse határozza meg.

Általában az egységekről: ha a főképernyőn ráállunk egy egységre, azonnal megjelenik az egység neve, hány van belőle (megj.: vannak egységek, ahol egy darab van, mégis több négyzetet látunk - ekkor fogjuk fel HP-ként a dolgot. Persze egy csatahajó egy "pontja" némileg nehezebben küzdhető le, mint egy szállítóvonaté) és végül az üzemanyag mennyisége (világoszöld, sárga, piros színekkel is ködölve). Itt is vigyázni kell, mert a



mutató nem lineáris! Főleg vadászrepülőknél és helikopterknél kell vigyázni az üzemanyagra, mert ha elfogy már csak egy irányba fognak mozogni - lefelé... Rádásul ezeknek kicsi a hatótávolságuk! Nyilván a bombázóink sem maradnak állva a levegőben, de azoknál legalább nem kell minden körben ezt figyelni. Jobboldalt még láthatjuk a fegyvereket (A,B,C,D) és egy kis stilizált ábrával a jellegüket (kis gépfegyver, nagy gépfegyver, bomba, torpedó stb.).

Ennél részletesebb adatokat az információs menüben (vagy gyártás előtt a gyárban) kaphatunk az egységekről (lásd fenn).

A fegyverek erejét (P), mennyiségét (M), minimális (>) és maximális (<) támadótávolságát a bal alsó táblázatból olvashatjuk ki. Azt viszont már nem tudjuk meg, hogy vízi, szárazföldi vagy repülő ellen jó-e. Ez utóbbin belül a magasan szállókat is eltalálja-e, avagy csak a "mezei" repülőket? Ezért mondtam, hogy gépkönyv nélkül majdnem reménytelen az ügy...

A kalapács mellett az energia és anyagszükségletet láthatjuk (nyilván gyártásnál lényeges. Sokszor azonban új egységet olcsóbb csinálni, mint javítani!).



Négy további ikon:

Szem: felderítési távolság (eddig látunk el).

Fal: páncélzat ereje.

Nyílak: mozgás maximális távolsága.

Hordó: fogyasztás.

Végül 3 kis jelet láthatunk még: ha kis piros keret van valamelyik körül, akkor az egység képes valamilyen speciális tevékenységre.

Kis zászló: épület elfoglalás (pl. Ranger)

Nyíl fel-le: szintváltoztatás (pl. Ghost, Orca)

Sajtkocka fogpiszkálóval (mi a fene lehet ez?): gyártás (pl. utat gyárthatunk Planum-mal)

Most már csak a fő információs menü van hátra (ezt úgy hívhatjuk elő, hogy nem állunk rá egyetlen egységre sem, és így bökünk az "1" betűre) - az ábrát lásd a 9. oldalon.

Most már nézzünk néhány általános tippet (terveim szerint a következő számban pályákra bontott leírás is lesz az összes pályáról - beleértve a már megjelent data disk-ét is! Ez azonban nemcsak tőlem függ...) A tippek sorrendje elég kaotikus lesz, ahogy éppen eszembe jutottak...

- nem mindig érdemes ész nélkül előrohanni. Mivel mi kezdjük a lépéseket, a programozók úgyettek rá, hogy csapadegységeket is elhelyezzenek a kezdőképernyőn. Mondjuk nekiugrunk egy védtelen Orion-nak a légierőnkkel, aztán csodálkozunk, ha a következő körben orrbavágnak minket (persze aki training szinten játsza, az már látja a csapdát). Itt gyorsan megjegyzem, hogy a tippeket többnyire csak az tudja használni, aki a két nehezebbik szinten játszik. Ugyanis én így állítottam össze őket - egy csomónak (remélem nem mindnek) semmi értelme egyszerűbb szinteken.

- gyártásnál érdemes kissé megnézni és összevetni a gyártás és a javítás "költségeit". Egyszerűbb szárazföldi egységeknél sokszor a gyártás olcsóbb, a súlyosan sérült egységet inkább hagyjuk kint épületelfoglalónak, csalinak vagy halottrugdosónak (a még súlyosabban sérült ellenfelek eltakarítására). Más a helyzet persze, ha az adott egységet egyáltalán nem, vagy csak nagyon messze tudjuk legyártani...

- javításnál csak látszólag veszünk tapasztalatot, valójában a megmaradt - harcedzett - egységeké széteszlik az újoncok között. Itt derült ki, hogy a gép 12EP felett is számolja a tapasztalati pontokat (csak nem jelzi ki!), ugyanis volt olyan egységem, ahol a javítással egyáltalán nem csökkent a tudásszint, pedig az egységek több mint fele

újonc lett. Nagy előnye a magányos egységeknek, hogy ott kevesebb ilyen veszteség ér minket (valami "minimális" ott is van).

- ha elfoglalunk egy épületet, minden bennelevő egység a mi kezünkbe kerül (persze fordítva is igaz a dolog). Később vigyázzunk a települések elfoglalásánál, mert a gép is tárol egy-két Ranger-t a közelben és visszaveszi az épületet (a mi egységünkkel együtt). Ezt a csereberét eljátszogatathatjuk egy darabig - néha nyereségesen is!

- az anyag és az energia elosztása másképpen (de logikusan) történik! Anyagot minden épületben külön kell felhalmozniunk (vagy odaszállítanunk Aldinimot és abból nyerni nyersanyagot), míg az energia közös - minden körben ott használjuk el ahol akarjuk. Általában ebből lesz kevesebb...

- használjuk ki a támadás után is mozgatható egységeket (pl. Ranger, Buggy) a keményebb ellenfelek megpuhítására, majd menekülésre.

- nagyon vigyázzunk a csatahajókkal! Még a legnehezebb szinten is (ahol szerencse meg minden egyéb is velünk lehet) egy vaskeresztes Zenit szétlő mindent (ráadásul 8-as távolságból), ami a közelébe kerül. Lesz olyan küldetés, ahol az ellenfélnek van ilyenek, nekünk meg nincs... Ilyenkor csak egy tengeralattjáró és/vagy repülő(k) segíthetnek és némi kis rafinéria a távoltartásához (tegyünk ki neki célpontokat)...



- ha egy egység - mondjuk - 1-3-as távolságra tud támadni alacsonyán szálló repülőgépre (Zenit), attól még nem ló vissza védekezésnél a kettes távolságból támadó torpedóvető repülőre (Sperber)!!! Hasonlóan szűrítjük az anyahajókat (Titan) is.

- az aknákat érdemes feltölteni üzemanyaggal és lőszerrel, így többször is kárt okozhatunk vele az ellenfélnek.

- az időjárást igyekezzünk belekalkulálni terveinkbe, mert elég kellemetlen ha a tavaszi jégolvadás éppen egy tó közepén találja előrenyomuló tankjainkat.

- ha egy olyan egységgel jövünk ki egy épületből, mely képes a sztratoszférába emelkedni (onnan nehezebb lelőni), akkor ezt csak a második lépésben tehetjük meg! Hasonlóképpen földi és vízi egységek sem támadhatnak ilyenkor!

- néhány küldetésben fontos üzeneteket kapunk titkos bunkerekről, partizánvékenységről és egyebekről. Olvassuk el őket, mert sok kellemetlenségtől óvhatjuk meg a billentyűzetet és az egeret (nekem ez szokott a kezem ügyében lenni).

Sajnos néhány kellemetlen dolgról is szót kell ejtenem, nevezetesen hogy rengeteg hiba van a programban! Ezek egy része elviselhető (pl. apróbb grafikai hibák, kiugrás Dos-ba stb.), van azonban egy-kettő, ami komoly vérfnyomás-emelkedést okozhat. Az első a szimpla lefagyás (de fix helyeken, vagyis nem tudunk továbbmenni sem!). Ilyenkor segíthet, ha a "biz"

batch file-ban nem a battle.exe-t, hanem a battle2.exe-t indítjuk el (vagy fordítva). Ezt az update-t adják a gyári programhoz, illetve a data disk-en is van egy belőle (ez még számos pluszt és újabb hibákat tartalmaz). Nálam eddig mindig bevált a dolog.

A másik durva hiba nem ilyen "látványos", de éppilyen dühítő. A program időnként - teljesen véletlenszerűen - keveri a küldetéseket, olyan feladatokat ad, ami teljesíthetetlen (mivel a cél-objektum nincs is a térképen)! Ugyanennek a hibának a másik megjelenési formája, ha minden ok nélkül elveszítjük/megnyerjük a pályát, de a játék megy tovább (volt olyan küldetés, amit háromszor nyertem meg és kétszer veszítettem el). Ilyenkor kapcsoljunk a fő információs ablakra és nézzük meg a hátralévő körök számát! Ha ez 100, akkor baj van (normális esetben nincs küldetés, ahol ennyi lenne)! Próbáljunk meg új campaign-t kezdeni (a tapasztalati pontjaink sajna elvésznek) és újratölteni az állást. Néha - nem mindig - sikerül helyrebillenteni a dolgot. Persze ilyenkor nem a 100-as értékkel van a baj (az még jó is lenne), hanem, hogy ilyenkor nem tudjuk befejezni a küldetést (nem veszi észre a gép, hogy készen vagyunk)...

Nem kell nagyon megijedni, a fenti hibák viszonylag ritkán és teljesen rendszertelenül jönnek elő (lehet hogy csak az én gépem produkálja őket), ha nem, akkor remélem segítettem valamit... A többi apró hibát (van belőlük bőven) nem írom le,



nem akarom elrontani senkinél sem a keresés örömet...

A grafika kimondottan szuper (változatos és szép is), különösen a data disk-nél (itt már tényleg profi az intró is!). A CD-s verzió animációi pedig lassabb gépeken is elég tűrhetően futnak.

A zenével sem volt semmi bajom - működött a GUS(Megaem) és SB kombináció. Egyébként nem felvágásból írom le mindig (mint azt valaki feltételezte múltkoriban), hogy működik valami két hangkártyával, hanem mert ekkor feltételezhetően működni fog külön a GUS és a SB tulajdonosoknál is! Ez pedig nagyjából lefedheti a magyarországi hangkártyák többségét.

A játszhatósággal - a fenti hibáktól eltekintve - szintén meg voltam elégedve (sőt NAGYON meg voltam elégedve). A kezelhetőség kiváló, a nehézsége is jó (magasabb szinteken tényleg neki kell futni néhányszor), végül remek a hangulata és a sztorija is. Egyetlen probléma, hogy iszonyú "megfontolt" a gép (el lehet menni a nagyobb pályákon teázni, amíg gondolkodik). A data disk ezen a problémán jelentősen javított...

Külön említést érdemel ahogyan a Data Disk történetét

TAKTIKAI KÉPERNYŐ



SZÖVETSÉGI RENDSZER (SZÖVETSÉGESEK EGY SORBAN)

KÜLDETÉS AKTUÁLIS FORDULÓ

MAXIMÁLIS FORDULÓ

LÁTHATÓ ELLENSÉG

FELDERÍTETT MOST NEM LÁTHATÓ

ISMERETLEN EGYSÉG

AZ ENERGIA ÉS ANYAG MENNYISÉGE

EZEK KÖRÖNKÉNTI NÖVEKMÉNYE

megterveztek... Szűkes a börtönből... Harc a korábbi barátainkkal, néhány hűséges társunkkal... Szóval szuper!

Érdekes néhány szót ejteni arról milyen pluszt is ad a CD-s verzió a lemezeshoz képest, illetve a Data disk az eredetihez képest. A CD-n található kb. 200 megabyte nagy részét a grafika tuningolására használták fel.

Minden egységet bemutatásnál és információkérésnél térben forgatva látunk. Egyszerű dolognak tűnik, de nagyon feldobja a programot! Ezenkívül a jelentéseknél (pl. időjárás) is van animáció a háttérben...

A data disk sem egyszerűen néhány új pálya! Az is igaz, hogy ilyesmik is vannak rajta, de ezen kívül átdolgoztak szinte mindent: gyorsabb és jobb lett a computer stratégiája,

SAJÁT EGYSÉGEK BARÁTI EGYSÉGEK

ELLENSÉGES EGYSÉGEK

új fejlesztések és egységek találhatóak rajta. Végül pedig olyan multi-player és modem opciók vannak rajta, hogy minden érdeklődő elkezdheti tervezgetni ilyen irányú bővítései! Szegényebbek számára van tournament mód is, ahol mindenki külön gépen (csak a játékállást küldözgetve lemezen) játszhat - ráadásul csalni sem lehet! Bármilyen konfigurációban játszhatunk - gép ellen vagy vele - maximum hat játékosig (direkt erre a célra készített multi-player pályákon). Azt hiszem csinálnom kell sürgősen egy soros kábelt...

Az új küldetésekről is lesz majd szó egy hónap múlva, addig is kellemes órákat mindenkinek a B12 mellett! Szerintem aki stratégiának vallja magát, az nem hagyhatja ki!

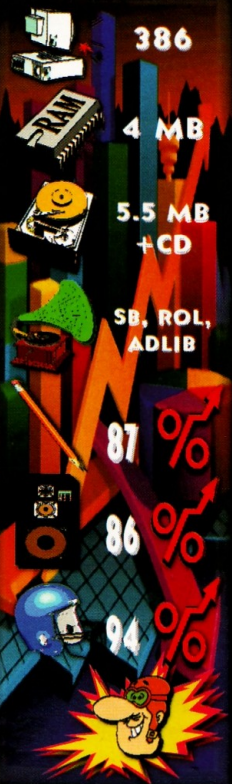
Pellus



RECON.PATROL
RANGER
RECO

6 10
130 1

| | | | | |
|----|-----|----|----|----|
| A | 290 | 6 | 1 | 1 |
| -- | -- | -- | -- | -- |
| -- | -- | -- | -- | -- |
| | | 4 | | |
| | | 3 | | |



Itt az eredeti, a hamisítatlan, ősi Amigás stuff PC verziója. A puff-puff 4 különböző világban folyik, világonként 4 pályán. A PC-s verzió egy cseppet sem lett gyengébb, de sajnos jobb sem. A négy világon keresztül jutni - cheat nélkül - szerintem lehetetlen. Mindezek ellenére roppant izgalmas tud lenni a játék, különösen akkor, ha társunkkal két játékos üzemmódot választottunk. Így még nagyobb odafigyelést és összehangoltságot igényel, de a közös siker is nagyobb örömet okoz.

Kommandósaink irányítása nem okozhat nagy nehézséget, és a lövés-gombot is könnyen megtaláljuk a joysticken. De nem árt egy kis adalék, amely megkönnyítheti sorsunk alakulását a Chaos birodalmában.

Következzen néhány általános tipp a játékhoz - talán így könnyebb végigjátszani:

1. A pályákon rendkívül óvatosan kell robogni, mert a "sok lúd disznót győz" elv itt



is működik. Csak az a disznóság, hogy jobb fegyvert piszokul lassan lehet barkácsolni.

2. Minden monsternek megvan a gyengéje, csak ki kell tapasztalunk, hogy mi is az. Sajnos a pályák egyre nehezebbek és a szörnyeket is keményebb anyagból rakták össze a durvább pályákon.

3. A türelem rózsát terem, de nekünk ez nem segít. Ne várjunk vele, azonnal nyírjuk ki mindet!

4. Soha ne spóroljunk a lőszerrel! Mivel úgysem fogunk

ki belőle, ne sajnáljuk ellenfeleinkre az ólmot. Inkább pusztuljanak el ólom-mérgezésben, mint mi, ilyen fiatalon, értelmetlenül. Az ismeretlen területeket lehetőleg jól szórjuk meg, és ha nyögéseket hallunk, kezdjük gyanakodni (elképzelhető, hogy csak beszorult a kutyám az ágy alá?)

5. Ha a gép a partnerünk, válasszunk nehézfegyverrel operáló karaktert. Soha ne bizzunk benne, hogy majd ő lelövi - ez



velem még soha sem történt meg kritikus helyzetben.

6. Ne szorítsuk magunkat zsákutcákba, s ha ez mégis bekövetkezne használjunk egyet az extra fegyverünkől. Ez még esetleg segíthet.

7. Legyünk kitartóak és a



már megismert pályákon is elővigyázatosak. Nekem néha beugrott egy-két kellemetlen alak, és némi sérülést okozott.

8. Az arany kulcsok rendkívül fontosak, ugyanis olyan ajtókat nyitnak, melyek mögött kincset ér energia, kaja, fegy-

ver-jávi-tó rejtőzhet.

9. A két kiválasztott karakter egyike legyen gyors és okos, a másik lehet lassabb, de pusztító erejében gígászi.

10. Tapasztald ki a megfelelő karaktereket. Ezek ugyanis tulajdonságaikban tényleg különböznek.

11. Sajnos kódot csak a világ teljes kivégzése után ad, de



ide - ha felírtuk - bármikor visszatérhetünk, néha jobb feltetelekkel is.

12. A fejlesztések a túlélési esélyünket is javítják. Karaktereink több sérülést viselnek el, jobban lőnek és gyorsabban robognak el a támadók lövedékei elől. Egyértelműen javulnak, csak sajnos nem elég gyors ütemben.

Ezen tippalomban birtokában remélem nagyobb eséllyel veszitek fel a harcot a sötét erőkkel a Chaos gépezete ellen.

Shy

THE CHAOS ENGINE



Arcade Pool

Mostanra már idehaza is dúl a biliárd-őrület, egyre-másra szaporodnak a biliárd-termek. Ezer-féle szabály szerint játsszuk a játékot - valószínűleg kevesen látták még szabálykönyvet. Zöld asztal, sok kis golyó, néha egy-egy krétázás, aztán ennyi. Mi is az, amit tudni kell erről a játékról?

Kell hozzá pár golyóbis, egy nagyon hosszú, vékonyodó rúd, lehetőleg kis ütőközzel a

végén, amire - az egyébként szintén szükséges - krétát nagy műgonddal rákenhetjük. Ezután már csak egy apróság hiányzik, ez pedig maga az bőhöm nagy, mászás asztal.

Mit is tegyen a szerencsétlen "player", ha már egyszer megálta és megszerette a biliárdozást, de nincs otthon asztala?

Hova menjen, aki nem szereti az elszórvá megtalálható, állandóan zűfolt, izzadátságsgazú "biliárdcentereket", va-

lamint úgy érzi, hogy nem igazán tudja, merre is mehet az a fránya golyó... Nos, a megoldás egy karnyújtásnyira van. Ez a mozdulat valójában egy lemez behelyezése a meghajtóba, némi billentyűnyomkodással kombinálva. No, elő a farbával: Arcade Pool a Team17-től, az

amígások toplistás játéka most csak nektek, PC-re is elkészült.

Először is: DOS-os a dolog, de azért Windowsból is indítható. Arra azért ügyelni kell, hogy elegendő memóriát hagyjunk üresen: 570 kilobájtnyi szabad mem kell neki.

A megsokzott Team17 bejelentkező ábra után menüt kapunk: kiléphetünk a játékból az ESC billentyű megnyomásával, de ha inkább a Start New Game

lehetőséget választjuk, akár rögtön guríthatunk is (meglehetősen disznó védelmet készítettek a programnak: fekete alapon

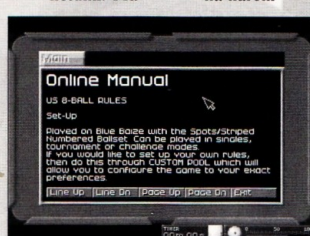
fényes, fekete betűkkel nyomtatták ki a kódokat, így még véletlenül sem lehet fénymásolni). Választani lehet még kis

PLAYER ONE



lönféle beállítások közül. Megleshetjük a legjobbak listáját és akár egy igazi mintajátékot is meglehetünk. Ha

egy tetszőleges golyót, mert ha nem, akkor bizony oda egy élet. Egyébként akkor is, ha a fehérét gurítja be - ha három



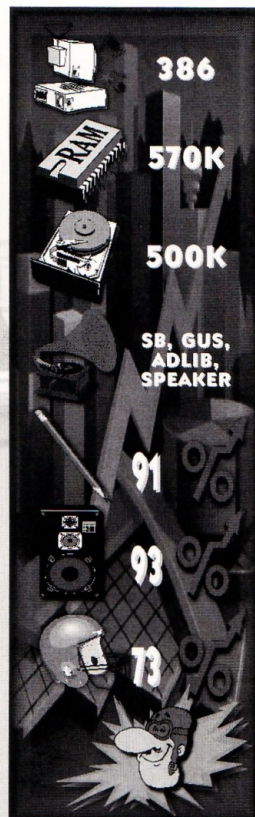
élet elveszett, akkor bizony kiesett a "tag". Amennyiben az összes - nem fehér - golyóbis bement, és töb-

lőködős nagyhatalom létezik, így természetesen különböző módon játszanak. Akár hiszitek, akár nem, van US (amerikai) és UK (angol) 8-Ball, US 9 Ball, 8/15-ös, Speed Pool, TrickShot, Survivor (killer), a végére pedig a Custom Pool maradt, amivel bizonyos korlátok között saját szabályokat teremthetünk.

A program kézikönyve egyébként néhány szóban elmagyarázza, mik is pontosan a szabályok (sőt, a játékban is van online-help).

Végül pedig egy nem túl ismert játéktípust mutatnék be: inkább szerencsejátékhoz hasonlítható, azok közül is az orosz rulett stílus illik rá. A szabályok a következők:

- a cél utolsóként életben maradni
- legfeljebb nyolc játékos játszhatja egyszerre, a játék során három "életük" van - minden körben mindenki lő egyet, és ebből mindenképp be kell üssön



ben maradtak versenyben, újra indul a játék, de már csak velük. A kieséses rendszer végén egyedül benmaradó a nyertes, más néven "Survivor", azaz túlélő. A véletlenül beütött fehér golyót a soron következő bárhova helyezheti az asztalon. Kezdekör

az első játékosnak jár egy extra ütés, ha nem rak elsőre el egy guruló labdacdot. A játék izgalma megfűszerezhetjük az első játékos-tól pénzt kérünk, amit a győztes fog megnyerni. Ennél már tényleg arra megy a játék, hogy milyen pontosan bizony tudunk löni kiéleztet bezetben. Vigyázat! Ez már szerencsejátéknak minősül. Jó felizgulást!

Newlocal

SOCCER KID

It's cool, hehe-he! - szolt Beaves, majd tovább cibálta az örömbotot. Körülbelül ez a szituáció alakult ki a szerkesztőségben a Soccer Kid CD verziójának megérkezésekor. Mit is mondhatnék egy ilyen remek kis platform játékról? Hát, hogy jó, esetleg remek (a legújabb, CD-s verzió a játékon kívül rengeteg kellemes muzsikát is tartalmaz).

A történet: egyszerű főhősünknek egy szál focilasztival kell megmenteni planétánkat a pufj, gonosz, rossz fiúktól. Táncosokat nem adnék, mert úgy gondolom, egy hasznos tippem lenne a programhoz: nyomjuk meg az "on" gombot, ezzel aktiválva gépünket egy jó Soccer Kid-ezésre.

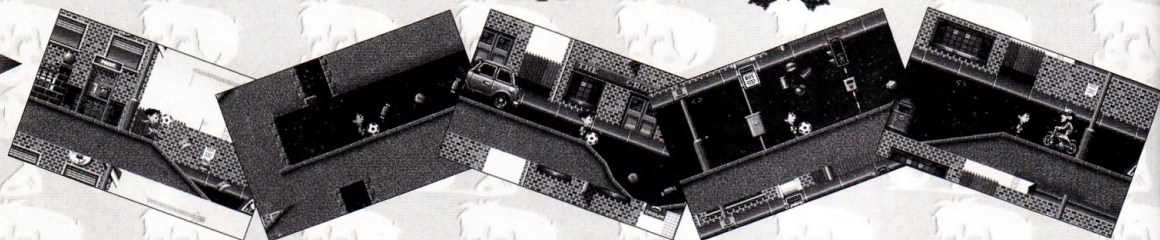


A szép hátterek rendkívül feldobják a megszokott ugrabugrálást. Jó ötlet a sok speciális rúgás, fejs és egyéb trükk, amelyeket a program szintenként díjaz. Nem csak nekem tetszik a focista megvalósítása, az ötletet a Domark azonnal elhappolta és jelenleg egy konzol játékok fejleszt belőle - ez a sorsa a sikeres játékoknak. Az eredetiből is szinte minden gépre készült verzió, PC-re lemezes és CD-s verzió egyaránt - ha neked is megtetszett, vegyél részt Krisalis játékon, ahol három eredeti Soccer Kid játék vár rád!

Sok szóznak is egy a vége: kellemes Soccer Kid-ezést, és játssz velünk a játékért!

Shy

12



Soccer Kid & Sabre Team játék!

A két Krisalis játék mellé mondj még egyet - nyeredményed a három

Soccer Kid játék egyike lehet!



Milyen új Krisalis fejlesztésekről írtunk előző számunkban?

Három Sabre Team várja a nyerteseket!



1992. szeptember 15., Kedd, London. Egy terroris-tacsoport megszállta az amerikai követséget, túszokat ejtettek, s egyet meg is öltek. Maximum 4 emberrel kell kiszabadítani a fogságba esett túszokat és megölni a "rossz fiúkat".

A főmenüben négy ikon látnak. A felsővel lehet behíni az elmentett játékokat (ide a játék készítői már elmentettek két kezdést). Ha valamelyiket behívjuk, nem kell csapatot és fegyvereket választanunk.



Ha mégis inkább mi szeretnénk ezt megtenni, először arra az ikonra kattunk, amin négy embert láthatunk. Itt választhatjuk ki katonáinkat, akikkel végig akarunk menni a küldetésen. Ha rábökünk egy katonának az arcképé-



re, további infót tudhatunk meg róla: magasságát, nevét, rangját, specialitását (a szív az egészséget jelöli). Jegyezzük meg, ki miből van ki képezve és így is szereljük fel!

A felszerelés a következő ikonon történik, amin a fegyverek láthatók. Három ablakot látnak: a jobb oldalban fegyvereket vagy egyéb szerkeket tekinthetünk meg. A fegyvernél megtudhatjuk a típusát (Type), ami lehet Silenced Submachine Gun (hangtompító gépfegyver), Assault Rifle (támadópuska), Submachine Gun (gépfegyver), Bolt Action Sniper Rifle (orvlövő puska), General Purpose Machine Gun (lóállás), megtudhatjuk kaliberét (Calibre), a tölténytár kapacitását (Magazine Capacity), hatótávolságát (Range), tüzelési sebességét

(Rate of Fire), súlyát (Weight) és hosszát (Length). Ha megtetszett a fegyver, kattunk rá a képére, és máris a miénk. Összesen 8 tárgyat vihetünk magunkkal (a töltények kivételével) emberenként - ha kész az első katona, a jobb alsó sarkban lévő emberre bökünk és szereljük fel a többi embert is.

Ha mindezzel készen vagyunk, indulhat az Action. Kattunk az ejtőernyős pacákra és igyekezzünk megnyerni a küldetéseket.

Először el kell helyeznünk az embereinket a fehér "X" eken.

Ezek után egy "menüben" találjuk magunkat, ahol betölteni (diszkról elmentető nyíl), vagy ki menteni (diszkré

mutató nyíl) lehet állásokat. A két diszkr közötti ikon segítségével megtudhatjuk, hogy az embereink,



hány pontot értek el, hogy hol tartózkodnak, hány túszt szabadítottak ki, és hogy hány terrorista semlegesítettek. Az arcképekre nyomva megint infót kapunk a katonáinkról, a középső rajzra bökve pedig kezdhetjük a játékot.

A játék legjobb ötlete az ikonokat megmagyarázó képsor, amelyekből könnyen megtudhatjuk értelmüket. Ezeket úgy

tudjuk előcsalogni, hogy egyszerűen rámegegyünk az ikonra. Némi lyuk nem elég egyértelmű, mint pl. a bal felső: emberek váltása; tőle jobbra: ugyanaz az infó, amit már számtalanszor láthattunk; a jobb alsó: átadni a kört; az irányítótól le jobbra: az action point, azaz akció pontjaink száma; fölötte: hány akció pontunkba fog kerülni egy-egy cselekedet. Tehát egy körre annyit mozgathatunk, ahány akció pontunk van.

Mozogni kétféleképpen lehet. Az egyik, ha a felső sor, jobbról a második ikonnal, vagy az irányítót körül vevő nyilakkal. Ha a nyilak közül valamelyik pirossá vált, akkor arra egy ember van. Ez nem minden esetben ellenség, lehet az egyik társunk is. A rossz fiúk elég



képzettek, szóval először nem egy könnyű falat a küldetés.

Két fajta lövés van: a célzott (alsó sor, jobbról a harmadik), vagy a sorozat (alsó sor, jobbról a második). Az előző pontosabb, de több pontba kerül, az utóbbi pontatlanabb, de kevesebb pontot von le.

Akad egy-két baki, de legálábbis kivétel a játékban. Ha például ránk lőnek, nem lehet megállapítani, hogy talált-e vagy sem, mert elfelejtették megrajzolni a golyót - később már rájön az ember, mi-

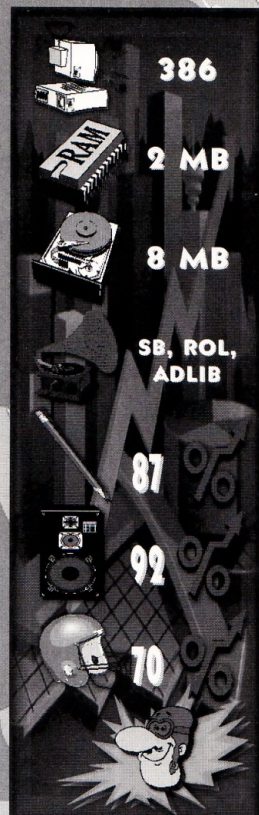
kor összeesik a pali (akinek van hangkártyája, azoknak nem jelent gondot mert hall egy szép kis ordítást). A másik, hogy nem lehet megkülönböztetni az egyik embert a másiktól, hiszen nincsenek feltüntetve a nevek, vagy a muki fegyverei.



Hogy ne csak szidjam a játékot, néhány szó a pozitívumokról. Az egyik, amit már említettem, az ikont magyarázó képsorok, a másik a hang. A zene rendkívül jó, a hangeffektek is klasszak, hát még a beszéd!

Azt kell mondjam, hogy nem a világ legjobb játéka, de aki szereti a terrorista-stratégiai játékokat, talán el lesz vele jópár napig.

El Capo & Pepe



On The Ball World Cup Edition, FIFA Soccer, Sensible Soccer

Focimánia a köbön!

Kedves olvasók! Eljött a nosztalgiazás ideje. Emlékezzünk a nyárra, a szabadságra és az idei foci VB-re. Sokan izgultuk végig a bajnokságot, és ezt most megtehetjük a monitor előtt ülve is (labda nélkül, hogy nehogy összetörjünk valamit, főleg ne a gépet!). Idén ugyan a brazilok győztek, de most nekünk is van esélyünk játékosként és managerként is egyaránt. Méghozzá három remek foci-programmal: az első az ASCON cég szuper terméke az On The Ball World Cup Edition, a második az Electronic Arts Sports anyaga a FIFA, és végül a Sensible Software-től a Sensible Soccer CD-s változata.

A három játék három különböző műfajt képvisel, ezért nehéz őket összehasonlítani, de megpróbáljuk. Mind a három program jó grafikájú, főleg az On The Ball World Cup Edition (OTBW), bár a Sensible Soccer ahhoz képest, hogy CD-s, lehetne jobb is. A FIFA messze nem olyan terjedelmes és tartalmas, mint az OTBW, de játszhatósága sokkal jobb.

Először az **On The Ball**-t vesszük nagytító alá. Jól kidolgozott manager program, kimagas-

lón jó grafikával, profioknak - csak azoknak ajánljuk, akik nemcsak a pályán szeretnek bizonyítani, hanem a kispadon is. Igazán eredeti ötlet volt a játék tervezőitől a focilabdaként ábrázolt földgömb.

A főmenüt nagyon ügyesen oldották meg: egy luxusiroda kellei között rejtették el a menüpontokat, így ténylegesen beleélhetjük magunkat egy manager problémáiba. Itt több mindent elintézhetünk. Például megnézhetjük rajongóink számát, vagy embe-



relné felállítását változtathatjuk meg. Ez nagyon fontos, mert ezen állhat vagy bukhat a meccs. Játékosaink akkor állnak a legjobb helyen, ha mindegyikük neve fehéren van kiírva. A meccsek is ötletesek, különböző kamera-állásokból élvezhetjük végig az eseményeket, különösen, ha (a magyar helyesírásra való tekintettel) a riporter kommentár-

ját nem olvassuk el. Félidőben növelhetjük vagy csökkenthetjük játékosaink lelkesedését véleményünkkel.

A meccsek közben változtathatunk taktikánkon és játékosaink keménységén is. Ha szeretnénk információt szerezni egy jövőbeli ellenfél technikájáról, ezt me-

tehetjük havonta egyszer, méghozzá úgy, hogy megnézhetjük valamelyik meccset. Azt ajánlom, hogy tartsunk edzéseket havonta, bár hátránya, hogy csak háromszor van módunk, pedig szerintem naponta, vagy legalább kétnaponta kellene (milyen remek szadista edző lehetnél!). Az edzések közben kommentár-ból figyelemmel kísérhetjük embereink játékát.

Tarthatunk barátságos mérkőzést is, havonta egyszer. Ezek teljesen függetlenek a bajnokságtól, pusztán gyakorlás a céljuk. Mindezt naptárunkban tervezhetjük meg.

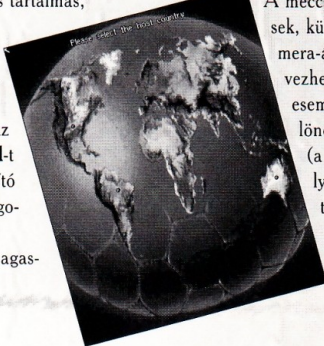
Irodánkban elhelyeztek egy fogast, rajta egy kabáttal. Ha ezt választjuk, befejezzük a mostani lépésünket - ilyenkor elkezdődnek a naptárunkban előre eltervezett programok, vagy megtudhatjuk, hogy mi történt a foci világában. Én személy szerint nem kedvelem a manager-programokat, de aki szereti ezt a műfajt, az biztosan élvezni fogja - sokat tud, és a szép grafika még kellemebbé is teszi a program használatát.

A **FIFA Soccer** az OTBW-vel ellentétben rosszabb grafikájú (azért nem rossz, én



szívesen rugdostam vele a bőrgolyót! - a szerk.), de szerencsére itt nem managerként szerepelünk, hanem játékosként. Volt némi gondom a memória beállításával, de pár sikertelen próbálkozás után elindult. Gravis Ultrasound hangkátyát használnak azt ajánlom, hogy ne a megaem-et használják, hanem a SBOS-t (bár így is egy idő után elviselhetlenül elkezd zúgni), mert a megaem-mel a program olyan hangokat ad, mint egy macska, akinek a farkára léptek. A FIFA terjedelméhez képest nem tud valami sokat, de ezt még elnézzük.

Amikor beindítottam, "megdobbant a szívem"! Elindítás



után újabb meglepetés várt - az OTBW-vel ellentétben nem lett rengeteg menüponton átrágnom magam, hanem szinte rögtön elkezdhettem a játékot. Azért

előtte persze ajánlatos beállítani, ki ellen játszunk, milyen pályán, és hogy milyen támadási vagy védekezési stratégiát alkalmazunk. Játshatunk egy meccset vagy akár egy teljes ligát is. Természetesen itt is van két playeres opció, ami megduplázza a játék élvezetességét.

Vannak még olyan apróságok is, mint a terepviszonyok, az időjárás váltakozása és a féldő hosszának beállítása. Ha mindezzel

megvagyunk, már kezdehetjük is a meccset - ennek leírására nem akarok időt és papírt pazarolni, majd mindenki rájön a fortéjaira.

Előljáróban csak annyit, hogy a cselek és trükkök sokaságát lehet (kell) alkalmaznunk. Kikapcsoló és szórakoztató játék még annak is, aki nem szereti annyira a focit. A játékosok animációja egészen kellemesen kidolgozott, jó szurkolási lehetőséget biztosít a család

többi tagja számára is - tényleg olyan, mintha egy meccs közvetítését néznénk a tévében!

És most jön a **Sensible Soccer**, amitől talán a legtöbbet vártam, mivel CD-n van. Mikor beraktam a meghajtóba a S.S. CD-jét, és elindítottam, az első reakció a szörnyülködés volt. Ez a program nem nevezhető éppen manager programnak, mint az OTBW, de még játéknak sem túl jó. Ha választani kellene, én inkább a FIFA-t, vagy a Manchester United Premiere League Championship-et választanám (az utóbbiról az októberi számban olvashattok), hiszen a FIFA és a S.S. között

van némi hasonlóság, de ez nem a grafikában, a hangban, vagy a játszhatóságban mutatkozik. A játékot CD-n osztogatják (úgysem találnátok ki, mekkora helyet foglal el a program: össz-vissz másfél megabájttal!), a grafika és hanghatások mégsem felelnek meg az 1994-es elvárásoknak. Igaz, a

setup-ban be lehet állítani 256 színű VGA módot, de még így sem túl jók a játék színei. A hangokról csak annyit, hogy a zene még elmege, de a játék közbeni effektek nevetésgesek.

A főmenü 8 ikonból áll. A kilépés lehetőségét valamilyen okból kihagyták (talán azért, mert a játék írói tudták, hogy olyan "programot" alkottak, hogy a felhasználók rögtön az Exit ikont használnák). Választhatunk kupát, ligát, bajnokságot (ezeket a funkciókat bármelyik más football játéknál megtaláljuk). Megnézhetünk izgalmas helyzeteket (highlights), állíthatunk az időjárásról vagy a terepviszonyok, összeállíthatjuk játékosaink me-

zének színét és mintázatát is. A gólok és a legjobb helyzeteket a program automatikusan megismétli (replay). Ha elkezdünk egy meccset, be kell állítanunk, hogy ki játszik ki ellen, hogy a csapatokat ki irányítja (lehet gép-gép elleni játékot is választani -demo), és persze egymás ellen is játszhatunk. A játék előtt még beállíthatjuk a formáságokat (mint például csapatunk felállása, támadási és védekezési taktikája). És most a meccsről: a játékosok elég kicsinyek, de így legalább többet látunk a pályából. Az irányítás nagyjából olyan, mint a Manchester United-é, csak itt gyorsabbnak, és jobbnak kell lennie az időzítésnek, hogy irányíthassuk a labdát - a játékosok alig látszanak a képernyőn...

A három játék majdnem mindenben eltér egymástól - grafika, hang és játszhatóság terén egyaránt. Grafikai-
lag az OTBW-t találtam kiemelkedőnek, utána következik a FIFA, és jóval mögötte a

Sensible Soccer; hangefektus szempontjából a FIFA vezet a mezőnyt, de zeneileg megint csak az OTBW-t kell a dobogóra állítani. A játszhatóság kategóriájában magasan a FIFA áll.

Ja, és még annyit, hogy az OTBW tartogat nekünk egy kis meglepetést! Ha vársz egy kicsit, a program gyönyörű screen-saverrel kápráztat el!

El Capo & Jupi

386
4 MB
7 MB
SB, ROL, ADLIB
82
90
99

386
1 MB
CD
SB, ADLIB, SPEAKER
63
76
88

Apróhirdetés

Hirdess a PC-X-ben! Bárki feladhat nem kereskedelmi jellegű, tehát nem céges hirdetését, ha az nem sért semmilyen szerzői jogot (tehát nem adhat sz fel ilyet, hogy "Legújabb stuffok 100 Ft/lemez"). Egyébként bármit árusíthat sz 50 karakter/150 forint áron. Az összeget rózsaszín postautalványon küld el a címünkre: PC-X, 1536 Bp., Pf. 386. A hátoldalára írd rá a hirdetésed szövegét (vigyázz, nehogy a postán levágják egy részét!), és az ellenőrző szelvényt őrizd meg (vagy levélben közöld a szöveget és mellékeld az utalvány másolatát).

Eladó egy i386SX-33 alaplap 6.300 Ft-ért, vagy hangkártyára cserélhető.
Tel.: 226-8339

Eladó Sound Galaxy NX Pro 16 (12e), Portfolióhoz 32 K RAM CARD (3e), Soros port (3e). Ugyanitt grafikusok jelentkezését várjuk játék íráshoz! Oravecz Richárd Bp. 1221 Kapisztrán u. 23/b.

PC & Amiga soundtrack writing service (Max: Ultrasound Max). Swedish Quality - Hungarian Prices. AIRBAG Composers Ass. CALL:06-49-331-786. Game projects are welcome!

SeaGate 80-MB-os SCSI 3.5" winchester, vezérlőkártyával (vagy nélküle is) eladó. Irányár: 12.000,-Ft. Vass István, Budapest 226-8046

r
RADIUS

ELEKTRONIKAI FEJLESZTŐ,
GYÁRTÁSSZERVEZŐ ÉS
KERESKEDELMI IRODA
Budapest, VI. Vörösmarty u. 58/a
(az udvarban)

INGYENES!
CD-CLUB

Katalógus, adatok,
KEDVÉZMÉNYEK!
Érdeklődni a helyszínen,
vagy a 06 27 316-381
telefonon!

**CD-ROM
LEMEZEK!**

7 napra hazaviheti!

**ÚJ és HASZNÁLT
CD-ROM lemezek!
VÉTEL - ELADÁS!**

FEFO
COMPUTER

**386-SX-TŐL
PENTIUMIG
KOMPLETT SZÁMÍTÓGÉP
KONFIGURÁCIÓK**

386 SX 40 MHz SZÁMÍTÓGÉP 59.800 Ft
2 MB RAM, 210 MB HDD, 14" MONO SVGA MONITOR/512 KB VGA
386 DX 40 MHz SZÁMÍTÓGÉP 128 KB CACHE 82.800 Ft
4 MB RAM, 210 MB HDD, 14" COLOR SVGA MONITOR 0,28/512 KB VGA
486 DLC 40 MHz **GREEN** SZÁMÍTÓGÉP 128 KB CACHE **85.990 Ft**
4 MB RAM, 210 MB HDD, 14" COLOR SVGA MONITOR 0,28/512 KB VGA, CPU UPGRADE, 3 VESA LB,
486 DX2 66 MHz (Intel) SZ.GÉP 256 KB CACHE **113.990 Ft**
4 MB RAM, 210 MB HDD, 14" COLOR SVGA MONITOR 0,28/512 KB VGA, 3 VESA LB
486 DX4/100 MHz (Intel) **PCI** BUS-OS SZ.GÉP 256 KB CACHE **188.990 Ft**
4 MB RAM, 420 MB HDD, 14" SVGA MONITOR NI, LR, micro VGA 1MB, + 2 VESA LB
A KONFIGURÁCIÓKBAN 1.44 FDD, BABY HÁZ, ANGOL VAGY MAGYAR
BILLENTYŰZET ÉS 2S/P/G KÁRTYA
15" SVGA NI,LR,OSD,DIGIT MONITOR 35.950 Ft

IDE KÁRTYA **PCI** BUS-OS 4.900 Ft
VGA KÁRTYA 1 MB AGX **PCI** BUS-OS 26.990 Ft
486 DX2 66 MHz ALAPLAP 4 **PCI**, 2 VESA 44.800 Ft
486 DX4/100 MHz ALAPLAP 4 **PCI**, 2 VESA 94.800 Ft

AZ ÁRAK AFA NÉLKÜLIEK
KÉSZPÉNZFIZETÉSRE VONATKOZNAK
ÉS 1+2 ÉV GARANCIÁT
TARTALMAZNAK

KIEGÉSZÍTŐK: VESA ÉS **PCI** LOCAL BUS VGA ÉS IDE
KÁRTYÁK, NON-INTERLACED ÉS LOW RADIATION MONITOROK.

FEFO

FEFO KFT. 1073 BUDAPEST, BARCSAY U. 6.
T.: 267-8980, 267-8981 F.: 267-8958,
1122 BUDAPEST, KRISZTINA KRT. 11.
T+F: 202-1225
7621 PÉCS, MUNKÁCSY U. 9.
T+F: (72) 326-186

**MEGBÍZHATÓBB, GYORSABB ÉS OLCSÓBB
SZÁMÍTÓGÉPEK, NYOMTATÓK ÉS ALKATRÉSZEK**

A Multimédiások Réválnia!



Mi tudjuk a megoldást!

SyQuest TECHNOLOGY cserélhető lemezes
winchesterek végtelen kapacitás

Hívja a disztribútort!!!

ANT LTD. Számítástechnikai Szolgáltató Kft
1067. Bp. Szondi u. 29.
Tel./Fax: 153-3154, 269-4428

DOOM

nem múlik...

Még egy (de nem jelentéktelen) apróság: a program támogatja az

AWE32 használatát, így

az új irányzatnak megfelelően a Tie Fighter mellett egy újabb supergame kezeli a legutolsó

Creative hangkátyát.

A rengeteg pozitívumot és a néhány negatívumot összesítve elmondható, hogy a jelenlegi legjobb és (valószínűleg) legkurrensebb akciójátékot ismét a PC-sek láthatják először - ha minden igaz, és közel kerülünk végre ahhoz a bizonyos Európához, október 10-től a boltokban kapható!

Adam

szerkesztőség jóvoltából felmarkolhattam az öt darab

install-lemezt, s végülahára megkaptuk a (mindenféle csomagolás nélküli) teszt verziót. Itt hívnam fel mindenki figyelmét arra a szomorú tényre, hogy állítólag az elterjesztett kalóz változatnak bár szinte tökéletesen megegyezik az eredetivel - egy minimális eltérése van a gyárihoz képest: vírusos.

Az új feladat ott kezdődik, ahol az előző befejeződött: hazatérve nincs mód a békés pihenésre, a démoni horda előzőnlötte a kék bolygót is. A még létező néhány ember megmentése érdekében újra belebújthatjuk az állandó fegyverforgatástól megkérgecsedett ujja-



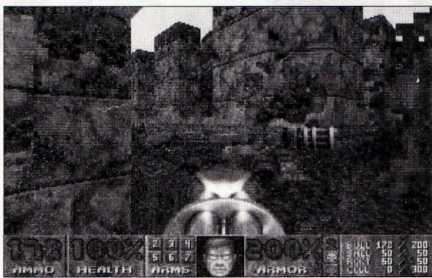
ne lepődünk meg, ha támadásunk után elrejtőznek, vagy bekerítéssel reagálnak. Szerencsére az a lehetőség, mellyel összeugraszthatjuk őket, megmaradt, akárcsak a kódok legtöbbje (a faljáró képességet már ne keressük, vagy legalábbis ne az IDS...kezdetűvel próbálkozzunk). Mivel az igazi Doomfan nem használ effajta segítséget, kegyetlenül nehéz tud lenni a küzdelem, még akkor is, ha a második pályán felvesszük a kétszövűt (a shotgun durvított változata, ez az egyetlen új fegyver).

Két gép összekapcsolása, vagy általában történő játék szintén lehetséges, bár a tizenötödik pálya után (Suburbs) a Deathmatch nem igazán előnyös. A Gotcha! szintől kezdve viszont akár leragaszthatjuk a CTRL billentyűket - valósággal ömlenek ránk a pokol szülőttei, a további részekről nem is beszélve, ahol időnként huszas-harmincas csordákban törnek elő a falak mögül. Ez azzal a sajnálatos ténnyel jár, hogy az ember akár mennyire megszállott, kezd némi leg elfásulni, mire a végső, kissé túlkomplicált befejezésig eljut. Ezzel kapcsolatosan kénytelen vagyok bevallani, hogy egyelőre én sem tudtam kód nélkül átjutni az utolsó akadályon, de ami késik, az

Az Amiga tábor tagjai éveken át azzal heccelték az IBM PC tulajdonosokat, hogy PC-re csak a billentyűzet egyszerűre való használatát igénylő szimulátort és egy közepes winchester teljes kapacitását lekötő kalandjátékot lehet írni. Bár ez már akkortájt sem volt teljesen igaz, a valóban egyedi akciójátékokban csakugyan riasztóan nagy hiány mutatkozott ezen a géptípuson.

A változás ideje 1993. végén jött el - meglelt egy program, amely megrengette a számítógépes

piacot, új kategóriát teremtett, s kezdetben ráadásul csak PC-re készült el. Az effajta anyagokat istenítő IBM-esek



végére a többiek szintjére emelheték orrukat, a legbrutálisabb és a legvérfagyasztóbb akciót kizárólag az ő gépükön futott.

Miután többször is végigtomboltam a Doom mindhárom küldetését, átvadaltam magam több tucat házilag szerkesztett pályán (már 500 mega körül jár a kreált wadfile-ok együttes terjedelme), egyre türelmetlenebbül vártam a tavasszal beharangozott folytatást. S végre most, október elején elérkezett a magasztos pillanat - a

inkat kopott bokszerűnkbe.

A játék több szakaszra bomlik - az első tizenegy pálya teljesítése embertársaink megmentését jelenti, a humanista misszió után foglalkozhatunk saját életbenmaradásunkkal is. Természetesen csak egyféle út vezet a végső győzelemhez, a rémek által megszállt szülővárosunkon keresztül kell elérnünk a célt.

A programozók nem takarékoskodtak, harminc pálya áll rendelkezésre ön- és közpusztító haj-



ACOMP Kft.

Szent László utca 74/A.
1135-Budapest
Tel/Fax: 149-6165
Tel: 06-30-410500

Királyhágó utca 2.
1125-Budapest
Tel/Fax: 156-6790

Érdekel egy komplett 486-os PC 1.000Ft-ért? Ha igen, akkor gyere el személyesen üzletünkbe és érdeklődj a részletekről!
Ne sokat gondolkozz, mert lekésed!

Winchesterek:

| | | |
|-----------------------|--------|---------|
| 210Mb Quantum | AT-BUS | 17.992 |
| 270Mb Western Digital | AT-BUS | 22.440 |
| 420Mb Western Digital | AT-BUS | 23.992 |
| 520Mb Quantum | AT-BUS | 31.992 |
| 720Mb Western Digital | AT-BUS | 49.992 |
| 1400Mb Quantum | SCSI | 111.992 |
| 2200Mb Quantum | SCSI | 159.992 |

Monitorok:

| | |
|---|---------|
| 14" SVGA mono (800*600) | 9.992 |
| 14" SVGA color Low Radiation (800*600) | 10.392 |
| 14" SVGA color AXION vagy Daewoo (1024*768, 0.28) | 24.200 |
| 14" SVGA color Daewoo (1024*768, 0.28, L/R) | 26.800 |
| 14" SVGA color Daewoo (1024*768, 0.28, L/R, NI) | 28.992 |
| 15" SVGA color Daewoo (1280*1024, 0.28, L/R, NI, DIG) | 38.800 |
| 17" SVGA color Daewoo (1280*1024, 0.28, L/R, NI, DIG) | 89.600 |
| 21" SVGA color Daewoo (1280*1024, 0.28, L/R, NI, DIG) | 208.000 |
| 14" üveg monitor filter, földelhető, "kártyás" | 720 |

| Babyház: 1.44Mb FDD, IDE+ | 14" mono VGA + 256Kb | | | 14" AXION color SVGA + 512Kb VGA kártya | | |
|---------------------------------|----------------------|---------|---------|---|---------|---------|
| | 210Mb | 270Mb | 420Mb | 210Mb | 270Mb | 420Mb |
| 2S1PIG, 101 gombos billentyűzet | | | | | | |
| A386SX-40MHz, 2Mb RAM | 55.344 | 59.592 | 61.244 | 70.576 | 74.824 | 76.476 |
| A386DX-40MHz, 128Kb, 4Mb RAM | 65.496 | 69.744 | 71.396 | 80.728 | 84.976 | 86.628 |
| C486SLC-33MHz, 64Kb, 2Mb RAM | 58.216 | 62.464 | 64.116 | 73.448 | 77.696 | 79.348 |
| C486DLC-40MHz, 128Kb, 4Mb RAM | 68.384 | 72.632 | 74.284 | 83.616 | 87.864 | 89.516 |
| C486DX-33MHz, 256Kb, 4Mb RAM | 78.336 | 82.584 | 84.236 | 93.568 | 97.816 | 99.468 |
| C486DX-40MHz, 256Kb, 4Mb RAM | 80.256 | 84.504 | 86.156 | 95.488 | 99.736 | 101.388 |
| C486DX2-50MHz, 256Kb, 4Mb RAM | 82.696 | 86.944 | 88.596 | 97.928 | 102.176 | 103.828 |
| A486DX-66MHz, 256Kb, 4Mb RAM | 86.976 | 91.224 | 92.876 | 102.208 | 106.456 | 108.108 |
| A486DX2-80MHz, 256Kb, 4Mb RAM | 97.488 | 101.736 | 103.388 | 112.720 | 116.968 | 118.620 |
| I486DX4-100MHz, 256Kb, 4Mb RAM | 143.960 | 148.208 | 149.860 | 159.192 | 163.440 | 165.092 |
| Pentium 60MHz, 256Kb, 8Mb RAM | 177.128 | 181.376 | 183.028 | 192.360 | 196.608 | 198.260 |

Alaplapok:

| | |
|--|--------|
| 386SX-40MHz | 6.928 |
| 386DX-40MHz 128Kb cache (CHIP,AMI) | 9.992 |
| 486SLC-33MHz 64Kb Cache (ETEQU, IBM OEM) | 9.800 |
| 486SLC2-50MHz | 12.120 |
| 486DLC-40MHz 128Kb cache (AMI) | 12.880 |
| 486DLC-40MHz 128Kb cache, 2 Vesa LB (OPTI, AWARD) | 14.800 |
| 486DX-XMHz 256Kb cache, 2 VESA, NoCPU (ALI, AMI) | 8.992 |
| 486DX-XMHz 256Kb cache, 3 VESA, Dark Green funkció, OPTI chipset, WAMI BIOS, DX4-100MHz processzorhoz is | 9.840 |
| 586 Pentium 60 MHz, 256Kb cache, Vessa | 21.200 |
| 586 Pentium 60-66 MHz 256Kb cache, SCSI vezérlő, PCI | 50.400 |

Floppy, CD-ROM Drive-ok:

| | |
|--|--------|
| 1,2Mb FDD Panasonic | 4.864 |
| 1,44Mb FDD Sony vagy Panasonic | 3.528 |
| Panasonic CD-ROM dupla sebességű, vezérlő kártya | 15.992 |

Processzorok:

| | CYRIX | AMD | INTEL |
|-------------------|--------|--------|--------|
| 486DX-33MHz | 12.080 | 16.992 | 23.992 |
| 486DX-40MHz | 13.920 | 18.080 | - |
| 486DX2-50MHz | 15.728 | 19.520 | 25.360 |
| 486DX2-66MHz | 23.992 | 21.320 | 25.600 |
| 486DX2-80MHz | - | 32.992 | - |
| 486DX4-75MHz | - | - | 56.640 |
| 486DX4-100MHz | - | - | 73.992 |
| 586 Pentium 60MHz | - | - | 52.880 |
| 586 Pentium 66MHz | - | - | 63.880 |
| 586 Pentium 90MHz | - | - | 86.320 |

Processzor ventilátor

| | | |
|-----|-----|-----|
| 696 | 696 | 696 |
|-----|-----|-----|

Coprocesszorok:

| | |
|-------------------|-------|
| ULSI 487DLC-40MHz | 1.992 |
| ULSI 487SLC-33MHz | 3.600 |

Memória elemek:

| | |
|----------------------|--------|
| 414256 DIP RAM | 512 |
| 256Kb SIMM 70ns | 1.192 |
| 1Mb SIMM 70ns | 3.544 |
| 4Mb SIMM 70ns | 14.320 |
| 4Mb SIMM 70ns 36bit | 15.840 |
| 8Mb SIMM 70ns 36bit | 31.920 |
| 16Mb SIMM 70ns 36bit | 63.992 |

GRAVIS ULTRA SOUND

Gravis Ultra Sound:
18.992
Gravis Ultra Sound Max:
28.992

Áraink a 25% ÁFA-t nem, de 12 hónap garanciát tartalmaznak. Készpénz fizetés esetén érvényesek. Az árvaltoztatás jogát fenntartjuk!

A KIMSOFT őszi ajánlata

Microsoft akció (amíg a készlet tart)

FoxPro 2.6 Standard/Upgr. 9.900,- / 2.400,-
FoxPro 2.6 Prof./Upgr. 57.900,- / 27.400,-
FoxPro 2.5 Win. (magyar) 19.900,- / 9.900,-
WinWord 6.0 (magyar) 39.900,- / 14.900,-
EXCEL 5.0 (magyar) 39.900,- / 14.900,-

Excel 5.0 + WinWord 6.0 + PowerPoint 4.0 =

MS Office 4.2 (magyar) 54.900,- / 24.900,-

Excel 5.0 (angol) / Upgr. 39.900,- / 14.900,-

Works for Win. 3.0 (Hun.) 13.900,- / 11.400,-

Windows 3.11 / Upgrade 12.900,- / 9.900,-

Win. for Workgroups Add On 3.11 6.400,-

MS Publisher 2.0 / Upgr. 17.900,- / 9.900,-

ACCESS 2.0 / Upgrade 41.900,- / 9.900,-

ACCESS 2.0 Developer's Toolkit 33.900,-

Excel 5.0 + WinWord 6.0 + PowerPoint 4.0 =

MS Windows Office Pack 4.2 62.900,-

Visual C++ 1.0 Prof. / Up. 32.400,- / 18.900,-

Visual Basic 3.0 Pro/Up. 34.900,- / 16.900,-

MS DOS 6.2 / Update 6.0-ról 6.900,- / 1.200,-

Quattro Pro 5.0 DOS/Win. 7.400,- / 6.900,-

Borland C++ 4.02 / Upgr. Hivjón!

Borland Pascal 7.0 / Up. 29.900,- / 19.900,-

CD-ROM-ok, játékkomplexumok

Rebel Assault (Csillagok háborúja) 7.400,-

TIE Fighter / Mortal Combat II 7.900,-

Myst / Return to Zork 7.900,- / 6.900,-

Star Wars Chess 6.400,-

ChessMaster 4000 Turbo 5.900,-

Rise of the Robots Hivjón!

Lord of the Rings (Enhanced) 6.900,-

Corel Ventura 4.2 teljes magyar betű-

készlet (kb. 600 db font) 11.900,-

CorelDRAW 5.0 CD / Up. 67.400,- / 29.900,-

CorelDRAW 3.0 magyar CD ver. 16.400,-

Corel ArtShow 4.0 4.900,-

Corel Photo CD-k (témakörönként) 3.400,-

AutoCAD LT for Windows 47.400,-

Harvard Graphics for Win. 3.0 (Új) 29.900,-

Adobe Photoshop 3.0 Hivjón!

Windows 3.1-hez magyar ékezetes

TrueType betűcsomagok (50 db font) 4.900,-

Corel Ventura 5.0 CD 47.900,- / 27.400,-

QuarkXPress for Windows 3.3 89.900,-

WordPerfect 6.0 Win. (magyar) 29.900,-

WinFax Pro 4.0 12.900,-

Uninstaller 2.0 9.900,-

Check It Pro / DeLuxe 13.900,- / 21.900,-

Norton Utilities 8.0 / Up. 10.900,- / 6.400,-

Norton Commander 4.0 7.990,- / 3.900,-

ACT! 2.0 for Win. / Up. 19.900,- / 7.400,-

dBFast 2.0 (Windowsos "Clipper") 14.900,-

Clipper 5.2 (akció!) 19.900,-

CA-Clipper Tools 3.0 (Akció!) 19.900,-

Clipper + ExoSpace + Tools/dBFast 34.900,-

SPT_GIB for Windows angol szótár 3.999,-

Angol szótár CD-n (Új, akció!) Hivjón!

Hardver árjegyzékünkben!

SONY CDU-33A CD-ROM (dupla seb.) 17.900,-

HP DeskJet 520 38.900,-

HP LaserJet 4P/4MP 127.400,- / 184.900,-

Hangkártyák nagy választékban Hivjón!

Novemberi akciónk! Mindenki, aki 50 000 Ft felett

készpénzzel szoftvert vásárol, ajándékot kap!

A közölt árak nem tartalmazzák a 25%-os ÁFA-t, és a helyszíni üzembe helyezés költségét!

KIM-SOFT Számítástechnikai és Kereskedelmi Kft.

1112 Budapest, Helygalya út 70. fszt. 2.

Telefon: 1 656 656 (fax is) és 06-30-461-058



BUDAPEST XIV. UNGVÁR U. 41.
TEL.: 251-1160, FAX: 252-7926

Wearness CD-ROM + csatoló 16.900,-
(AT-BUS dupla seb., MPEG, PHOTO)

Egér, három gombos 900,-

102 K/B magyar 1.600,-

101 K/B U.S. 1.600,-

1.2 FDD. 4.950,-

1.44 FDD. 3.950,-

1 MB SIMM 3.600,-

4 MB SIMM 14.400,-

KX-P1150 nyomtató 19.000,-

(9 tű, 80 oszlop)

KX-P1121 nyomtató 23.000,-

(24 tű, 80 oszlop)

JOYSTICK:

My joystick 1.600,-

Merlin 1.999,-

Night Force 2.150,-

FX-2000 2.600,-

G-Force 6.550,-

Az árak az ÁFA-t nem tartalmazzák !!

DAEMONS GATE

Tan-Eldorith, Elsoepa fővárosa, 12 hónappal ezelőtt: egy gonosz varázsló megnyit egy dimenzió-kaput, melyen át szörnyek árasztják el békés világunkat. Tormis ostroma, jelen: a városi tanács flottát küld délre, felkutatni a démonok eredetét és megsejteni az elsoepaiakat. Az utóbbiakból nem sok maradt, mindenféle földig rombolt falvak, a lakosság meg sehol. Eközben otthonunkban, Tormis-ban a védők ellenállása kezd megtörni. Segítséget kérnek Atteia-tól, de az ottani zsarnok megtagadja azt. A kapcsolat a külvilággal megszakadt, az utolsó hír, hogy Atteia-ban feltűnt egy elsoepai. A városi tanács kérésébe esett. Elküldött minket, Captain Gustavus-t, hogy keressük meg ezt az idegent és kérdezzük ki, kik ezek a démonok, honnan jöttek, hogy lehet elpusztítani őket. Mi vagyunk Tormis utolsó reménye...

Nagyjából ennyit tudhatunk meg ha vállalkozunk rá, hogy megnézzük az intró. Egyszer érdemes, de biztos, hogy nem ez lesz az az intró, amelyet üres percekben bambulni fogok és gyönyörködök benne. Azért egy CD-s programtól elvárná az ember a szép animációkat, de legalábbis a beszédet. Na térjünk rá a játékra...

Mivel a kezelés meglehetősen összetett, és szerény véleményem szerint kissé túl bonyolult (ideálom a Betrayal at Krondor), de idővel (és ezzel a leírással) megtagadható.

A (városi) főképernyőn

font láthatjuk a pulldown menük címszavait. Ezek sorban Control, Doors, Objects, System. Kezdem az utolsóval, mert ez a legegyszerűbb, itt láthatjuk a verziószámot, a memóriát, beállíthatjuk az irányítást és a hangokat. A többitől később... Alattuk a napszakkijelző, majd a játéktér. Ne ijedjünk meg az ürgénk óriási méretétől, a csatákban lesz kisebb is. Lent van egy ablak az üzenetek számára, és az aktuális pacák feje a jobb sarokban. Ez hajt végre minden utasítást. Na, ha már itt tartunk a karakterekről szólnék néhány szót.

Az ürgéink tulajdonságait a CHARACTER SHEET-en nézhetjük meg, ennek elérése a CONTROL menüből lehetséges. Kezdetben csak jó öreg Gustavus-unk képét bambulhatjuk, de ha már többen lesznek a képre kattintgatva lehet váltogatni. A bal oldalon láthatjuk a mentális és fizikai tulajdonságainkat. Ezek:

Strength (erő): na ki tudja mire jó ez?

Dexterity (ügyesség): a védekezésben, a "finom" tevékenységekben és a zárbutykolásban

van jelentősebb szerepe. **Endurance** (kitartás): az erőtartalekokat jelzi. Magas érték mellett lassabban fárad, plusz ettől függ a fáradságunk (FATIGUE, ld. lejjebb).

Wounds (sebek): ettől függ a HP. **IQ**: akinek ezt magyarázni kell, annak meg már felesleges, olyan ala-

csony... Ettől függ skill-jeink maximális száma.

Mana: a "mágikus energia" mérője.

A Magik (ezt ki találta ki, hogy így kell írni???) Points-ot határozza meg.

Charisma (karizma): ez jelzi emberünk szépségét (?), sármját és kapcsolatait más emberekkel. Magas karizmájú emberre jobban odafigylenek és több barátja lesz.

Reactions (gyorsaság): Gyorsabban fut, hamarabb üt, gyorsab-

ban felfog dolgokat, akinek magasabb. Ezek a játék folyamán sohasem változnak (legfeljebb lityóktól időlegesen), ami változik, azt a másik három vonal mutatja jobb oldalt, felül:

Magic Points (MP): a manán alapul. Sok MP-vel nagyobb az esély, hogy bejön a varázslat.

Hit Points (HP): ez az aktuális egészséget mutatja. Ha eléri a nullát, nyekk (ez Gustavus-nál különösen kellemetlen, mert akkor vége a játéknak, és a többiek szétszélednek. A többieket még fel lehet éleszteni). Gyógyítani lehet gyógyítással (na ki gondolta volna, mi !?), lityókkal, avagy természetes úton a pihenésnél. Persze ha a karakternek egy HP-je van, messze nem lesz olyan hatékony, mintha maximum lenne.

Fatigue (fáradság): csökken csatában és menetelés közben. Ha nullára csökken a pacák kimerül és még a leg-egyszerűbb dolgokat sem képes megcsinálni. Utazás közben ha lassul a csapat, álljunk meg pihenni. Egyebként olyan, mint a lác leggyengébb láncszeme, a legfáradtabbtól függ a csapat.

A képernyő jobb oldalán a SKILL-eket láthatjuk. Ebből van egy-kettő: **First Aid**: elsősegélynyújtás. Gyors összefoltozást jelent, kevesebbet gyógyít, mint a PHYSICIAN skill, de előnye, hogy gyorsabb.

Physician: ugyanaz, mint előbb, csak nagyobb sebeket gyógyít és hosszabban.

Foraging: fű- és növénykeresés a vadonban.

Hunting: vadászat, kaját teremt.

Survival: túlélés a vadonban. Magas tulajdonságúak lassabban fáradnak.

Haggle: alkudozás.

Szépülősök előnyben.

Pick Locks: gyakorlati RPG-seknek nem kell bemutatni. Zárakat berhelhetünk, ha van készletünk is hozzá.

Tactics: taktika. Komputerírásnyitáshoz használatos a csatákban.

Brawling: közelharc. Magyarul a box-tól az üvegeken és a szék lábakon

keresztül a kis gyerekekig (Nem vicc, ezt a gépkönyv írta. Én ennél valamivel humánusabb vagyok)

Thrown Weapon: fegyverdobálás

Missile Weapon: íjzás
One Handed Edged: az egykezes, éllel rendelkező fegyverek használatának mutatója.

One Handed Crushing: ugyanezen pepitában, csak el nincs a dologban. Pl. bunkók, buzogányok.

Two Handed Edged: nagy, kétkezes és éles fegyverek használatára. Pl. Greataxe.

Two Handed Crushing: taroló fegyverek. Az utóbbi kettő kategória "minőségi" használatához meglehetősen nagy erő szükséges.

Polearms: dártdák, szúrófegyverek
Daemon Lore: a DAE-MONOLOGY-t tudja használni.

Elemental Lore: a ELEMENTALISM-ot tudja használni

Herb Lore: a HEDGE WIZARDRY-t, stb. Jól megmagyarázta az utolsó harmat, ugye? Később

még lesz róluk szó. A tulajdonságokban tíz szintet érhetünk el. Ezek sorban: INEPT, NOVICE, POOR, MEDIOCRE, AVERAGE, TRAINED, GOOD, EXCELLENT, ADEPT és MASTER. Ezek a használatot lassan növekszik, de táborozáskor lehet gyakorolni, vagy a master-ek (és csak azok) tudják tanítani a többi.

A karaktereket kirúgni is ezen a lapon lehet, középpüzt fenn.



Visszatérve a városi főképernyőre, nézzük tovább a menüket. Megemlítendő, hogy egy menüben vannak állandóan szereplő parancsok, de csak akkor lehet használni őket, ha átváltana fehérré, amikor rájuk megyünk. Nézzük tovább a CONTROL

Az első, a **Buy/Sell** akkor világit, ha kocsmában vagyunk (itt éjjel-nappal) vagy ha boltban vagy piacon (itt csak nappal). Megjelenik egy másik képernyő, ahol középen



hős feje fölött kapcsolgathatunk a vétel és az eladás között. A jobb oldali ablakban látjuk a termékeket. Ha eladunk, azt csak a hátizsákban lévő termékekkel tudjuk megtenni és ugyanígy a vásárolt cuccok is oda kerülnek. Ha elhatároztuk mit adunk/veszünk klikkeljünk rá, és megtudjuk, mennyit kérnek/adnak érte. Elvileg alkudni is lehet olyan emberekkel, akiknek van ilyen skill-jük, de nagy pénzeket még nem spóroltam meg vele.

A második a **Camping**: a vadonban ott táborozunk, ahol jólesik, de a városban sajna szállást kell bérelnünk. Ez azt jelenti, hogy egy fogadó közelében tudunk csak táborozni. Ha lepihenünk szintén egy új képernyővel ajándékoz meg bennünket a gép. Három fontos ablak van rajta. Balról

jobbra az első és a másodikon különböző tevékenységek felsorolását látjuk, a harmadikban pedig lebontva, hogy



ki mit fog csinálni. Nézzük az elsőt: **Practice**: gyakorolni egy skill-t. Meglehetősen lassú, van amit nem is lehet egyedül. De van olyan is, amit lehet egyedül, de sokkal jobb ketten (nem kell kajánul vigyorogni, a vívásra gondoltam...). Olyat nem gyakorolhatunk, amit még nem tudunk.

Read: lehet könyvekből is lesni a tudományt, de ez sem a leghatásosabb módszer. Ja, és nért hozzá tudni olvasni sem.

Teach: ha valaki master valamben, már oktathat. Ez a leggyorsabb módja a tanulásnak.

Herbalism: ha van ilyen skill-ed akkor most tudsz lityókat kavarni. A varázslás egyik fajtája, az energiát az összekeverés szítja le, de ha az issza, aki keverte, visszakapja. Összesen 22 féle főből lehet kutyulni, úgyhogy lehetőség az van. A recepteket más emberektől lehet megtudni, persze nem ingyen. A gépkönyvben van három alapötlet, azt mindenki kikeresheti (mivel

CD-s programról van szó, mindenkinek lesz ilyen!).

Elementalism: a varázslás másik fajtája. A világ hat alkotóelemével (Föld, Levegő, Tűz, Víz, Világosság és Sötétség) kavarnak azok, akiknek ezen skill-jük van. Pontosabban Elemeket idéznek meg. Ezek csoportosíthatók "alapanyaguk" és erejük (Minor, Small, Weak, Average, Powerful, Gargantuan) szerint. Fegyverek is különbözők: a fény fegyverek az élőhalottak ellen jók, a sötétség fegyverek Fáradságot szívnak le, a tűz több kárt okoznak, a víz pedig elkorrodálhatja az ellenfél páncélját.

Sajna a megidézéshez még kell egy ún. Adamantune Sword is, de sebaby, ami késik, a nem múlik.

Demonology: ez is egy megidézésfajta, csak itt már magukat a démonokat lehet megidézni. Két fajta áll rendelkezésünkre: a BATTLE Daemon és a WARRIOR

Daemon. Az előbbiekhöz egy megáldott kard (ENCHANTING SWORD) szükséges, míg az utóbbiakhoz egy BLOODSTONE AMULETT. Ezekre kell bevarni őket, és azután a szolgáink lesznek. Az amulettel egy csatára lehet őket megidézni, ott harcolnak a mi oldalunkon, majd eltűnnek, de az amulett újra felhasználható. A karddal viszont más a helyzet. A démon akkor szabadul ki a kardból, ha az előlük. Itt is vannak csoportok: DAEMONIC SERVANT, 1ST ORDER DAEMON, 2ND ORDER DAEMON, 3RD ORDER DAEMON, DAE-

MON LORD, DAEMON PRINCE. Gondolom egyértelmű milyen sorrendben nő az erejük... Ezeknél a megidézéshez szükséges még áldozat és illatosító is. Ha minden megvan, új képernyőt kapunk újabb négy ablakkal. Az elsőbe jönnek a pentagrammok (mindenemonszinthez tartozik egy), a másodikba a tárgy amibe megidézjük. Az utolsó kettőbe jön az áldozat és az illatosító, amit neked kell beállítani. A játék közben majd rájöttök, mit kell beletenni. Ezután klikk a pentagrammra, aztán vagy bejött, vagy nem. Persze rosszul is sühet el a dolog, pl. egy bőhóm nagy démon költi fel a partit...

A második ablakban a pihenő képernyőn újabb cselekvések kaptak helyet:

Hunting: hősünk vadászni indul az erdőbe a pihenés hat órája alatt és megpróbál kajaht szerezni. Városban ne is próbálkozzunk vele!

Forage: ugyanaz csak fű a végtermék (gyengébbek kedvéért: ez a fűgyűjtés).

Rest: pihenés. Pihentet, de kevésbé, mint az alvás. Viszont ha megtámadnak, nem vesz igénybe időt a feltámaszkodás.

Sleep: dögles, magyarálat szunya. Teljesen kipiheneti a karaktert, viszont hátrányt jelent ha megtámadnak.

Guard: ör állítása. Az ör figyelmet, ha valaki közeledik, így még van ideje felkelteni az alvókat is, amit a pihenők nem tudnak.

Ha minden kész, nyomjuk meg a START WATCH ikont. (Egy watch

egy hatóság pihenés.) Érdemes egyenként a táborhelyet is úgy kiválasztani, hogy eszünkünk a támadás esélyét, mondjuk ne az országot közepére telepedjünk. Érdemes figyelni a kaját is, mert egy alkalommal még kibírja valaki, ha nem kajol, de az éheztes ki is nyírhatja!

A CONTROL menü következő pontja a karakterlap, amiről már írtam az elején. Az azután következő meg a CON-

VERSATION, a beszélgetés. Ez is új képernyővel jár, meg sok kicsi ablakkal. A bal felső sarokban van a beszélgetőpartner képe, erre klikkelve tudunk váltogatni a körülöttünk állógatók közül, mellette néhány általános kérdés található:

Ask To Join: csatlakozás. Mivel a partiban csak nyolc fő lehet, ha ennyi van, előbb ki kell rúgni valakit, hogy felvehess egy újat.

Gossip: pletykák. Sok dolgot megtudhat az ember belőlük.

Yourself: erre önmagáról mond valamit.

Time: Elvileg az időt tudniánk meg, de mikor egymás után kérdeztem meg az embereket és kb. hat óráig szórással tippelgettek, azt mondtam, ennyire én is meg tudom saccolni.

A jobb alsó sarokban van a mi karakterünk képe, mellette az üzenetdoboz, ahol a válaszokat láthatjuk. Ha többet mond, mint amekkora a képernyő, jobb klikk-vel tudunk lejjebb menni. Felette a jobb szélen van egy nagy doboz, tele kulcsszavakkal. Ezekre tudunk rákérdezni. Ha az üzelg mond valami olyat, amit érte kulcsszó-esélyes, akkor az a lenti ablakban fehéren fog világitani. Klikkeljünk rá és akkor (elvileg) megjelenik az eddig üres bal szélső dobozban. Ez az ideiglenes szótárunk. Ezekre is rá lehet kérdezni, ha tud rá válaszolni, akkor bekerül a kulcsszavaink közé, ha nem, nem, magyarul eltűnik.

A következő menü a CONTROL-ban a KNOWLEDGE. Ez ugyanazokat a kulcsszavakat tömöríti, mint előbb, csak ha ráklikkelünk azt mondja el, mit tudunk mi róla eddigi kérdézőkódéseink után.

Ezután jön az INVENTORY. Senki nem gondolná, de itt tárgyainkat tudjuk manipulálni. A jobb oldalán álló fess ferfi mi vagyunk, itt tudunk klikkelgetni valamely testrészére, amivel foglalkozni akarunk. Ezek lehetnek: fej, törzs, kar, jobb-, bal kéz, láb, hátizsák, öv, erszény, tegez. Mindenre klikkelhetünk jobb és bal klikkkel is, erre való az a két ablak a bal oldalon. A pa-cak felett



lévő fatablára klikkelve tudunk embert váltani. Középen még láthatunk két parancsot, alatta meg egyik karakterünk buksiját. Nézzük az előbbieket:

Use: használni, pl. potion-t

Get: jobb kezébe kapja a megadott tárgyat, az ott lévő pedig eldobja. Előnye, hogy gyors, de ha csatában használjuk vagy a vadonban, akkor a tárgy örökre elveszik.

Swap: megcserél két tárgyat az inventory-ban.

Drop: eldobni, ugyanaz igaz rá, mint a GET-re.

Give: annak az ürgének tudunk átadni valamit, akinek képét a parancsok alatt láthatjuk. A hátizsákjába kerül.

Wear: páncélt felvenni. A régi automatikusan lekerül.

Examine: megvizsgálás.

Nem írok le mindent, mert két PCX-et is megtöltene. Majd szépen mindenki kitapasztalja magának, melyik fegyvert használja. Mert ugye a fegyverek sebzéséről, a páncélok védőerejéről, info NULLA. Azt megtudjuk, hogy hány láb hosszú egy kard, de a legfontosabbakat persze nem.

A CONTROL menüből ezek után már csak a LOAD/SAVE és a

QUIT maradt ki. Ezek kezelésére majd rájön mindenki maga. Író bonyolult...

A következő menü a főképernyőn a DOORS menü. Ebbe össz-vissz három opció szorult:

Lock: bezár, **Unlock:** kinyit

Pick: megbütykölni a zárat. Kell hozzá egy tolvajkészlet is.

Az utolsó menü az OBJECTS, amiben csak a Pick up kapott helyet.

Még a csatáról egy-két szót. Az is új képernyővel jár. Egy kockás terpen látjuk törpéinket a bal szelen, a jobbon pedig a képiüket. Na, ide a képiükre klikkeljünk, és máris kapunk egy menüt, ami nyolc tagból áll:

Wait: várakozás, áll egy pillanattig, amíg kifújja magát.

Attack: valakit megtámadni, akit jobb (!) klikk-kel kell kijelölni.

Move To: elbandukolni valahová.

Cover: megpróbálja fedezni a többi pacákat, akik csatáznak vagy az ellenfel felé mozognak.

Use: használni valamit.

Shoot: nyilazgatás.

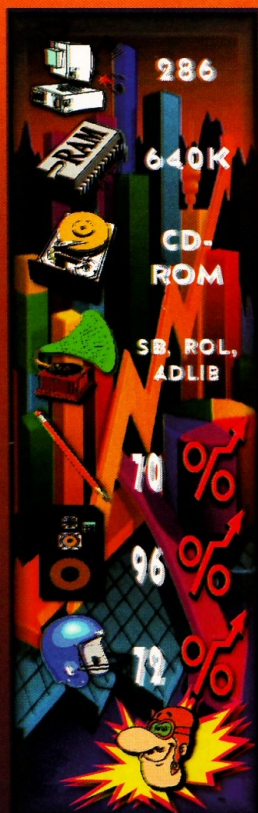
Flee: a legrovidebb úton elhúzza a csíkot, de ha eléáll valaki, védekezik. A többi ikonról: a radaron a ké-

kek a jók, a pirosak a rosszak. A bal alsó sarokban található a START/STOP gomb. Evvel indíthatjuk el az időt, ha mindenkinek kiadtuk a parancsot, és evvel is lehet leállítani. A pull-down menükkel még a csapat formációját is lehet állítani.

Na, ennyi fért bele mára, remélem így már elboldogultok ezzel a programmal. Értékelésként annyit, hogy egy CD-s programtól most várnek el grafikában is, és beszédben is. Az intró mintha nem is CD-re lenne írva! Ami viszont a program javára írható, az a bombasztikusan jó és hangulatos zene (CD-lejátszón külön is hallgatható) - de azért lett volna még hely másra...

Remélem sikerült érzékeltetni, hogy a bonyolult programot kedvelők nem fognak csalódni - a Daemonsgate elég összetettre sikerült (kimondottan tetszett pl. a tanítgatás, a "Knowledge" menüpont és az NPC-kkel való találkozás). Nagy szerepjátékosok belevághatnak (én nem vagyok ilyen), de - szerintem - nem ez lesz az év szerepjátéka...

Pelace

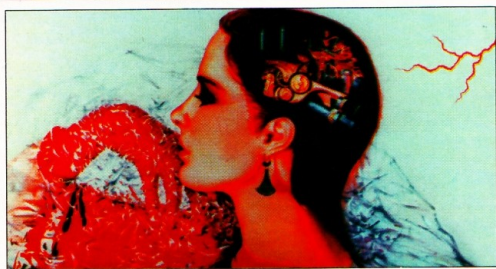


PIXEL

Kíváncsi mikrofonunkkal az V. kerület egyik övodájának játszótérén rögzítettük az álabbi prólógus:

- ...Bibi, az én apukámnak van otthon számítógépe, és van nekije benne egy Szonylaster hangkártyája.
- Hó, assemmi, az én bátyókám meg vett egy Gravis Ultrasound Max PCM Wave Table szintetizátoros, 16 bites, DDSP-s, CD-ROM vezérlős cuccot!
- De nekem a papám megengette, hogy játszak az egyik játékkal tegnap.
- Assemmi, én meg nem babát kértem szülinapomra, hanem a DOOM-ot, és az nagyon kafiul szól a Gravison, és a dupla csövűvel - ami úgy ló, hogy: bumm-bumm- lövöm a buta szörnyecskéket.
- Ajjó lehet, és hol vette a bátyád azt a Gravist!
- Hát a Pixelben, ahol minden multimédiás termékét megkaphatsz, ami szem-szájnak ingere.

Pixel Graphics Számítástechnikai Kft.
1055 Budapest, Balassi Bálint u. 9-11.
Telefon: 269-0624 Fax: 153-0627



Business Club Comfort

rendezvények a számítástechnikát forgalmazók és alkalmazók számára.

1994.

november 18.
december 30. - Előszilveszter

január 20. július 21-23. - Sportnapok
február 17. augusztus 25.
március 24. szeptember 22.
április 21. október 13.
május 12. november 17.
június 23. december 30. - Előszilveszter

1995.



Szakmai partnerek:



További információk a BCC-vel kapcsolatban:
1501 Budapest PF.4.
Telefon/Fax: 121-5271

ARMORED FIST

Itt a jövő. Én még játszottam a ZX-81-en azokkal a nagyszerű programokkal, amelyben a kis kocka kergette a nagy kockát, és boldog kiáltozás közepette lövöldöztük az "A betű" űrhajóval az amorf alakzatokat. Sőt a fantasztikus első repülőszimulátorral soha sem sikerült leszállnom, mert mindig béna voltam. Ez volt a hőskor, amely (mikor is, talán még 1984-ben?) elindította ezt a mai örületet.

Igen, joggal állíthatom, hogy örület, ami manapság folyik a PC-s világ berkeiben. A konkurencia-harc kiharozta a legjobbat mindenkiből. Valódi - virtuális - világokban roghatunk kommandósainkkal, vagy ha éppen kedvünk támad, végigátszajhazjuk az éppen aktuális Öböl-háborút.

A katonai szimulációk kitörték a Pentagon és a NATO titkos számítógépeiről és felkerültek a boltok polcaira. Remélhetőleg az ott használt programok nem két év múlva szereznek majd nekünk örömet. Sajnos ebben mindig előtűnik lóholnak majd egy-két fényévtel - mert a katonaság ugyebár fontos dolog, egyesek szerint a világ nélküle nem is fejlődne. Szerintem azért ez nem így van, de szó ami szó, a technikát sajnos mindig a legújabb fegyverek kiagyalásához fejlesztetik - no persze a számítógépes játékok ezektől még messze járnak.

Nem lehetünk annyira naivak, hogy ne lássuk, miért ez a nagy virtuális mizéria, sisakkal, meg kesztyűvel - ami hozzánk eljut, az már csak a technika visszabuttított verziója. Hiszen az Öböl-háborús Persching rakéta processzora pontosan ugyanaz - illetve kicsit kevésbé butított verzió -, mint ami a Commodore nagy Amigájában ketyeg. De hát ez a fejlődés útja...



A nagy gépes szimulációk legújabb szökevénye az Armored Fist, amely a Nova Logic friss fejlesztése. Logikusnak látszik, hogy Amerika felől dübörög felénk ez a zseniális tank szimulátor, így nem is vetődik fel senkiben a kérdés, mennyire valóságos a szituáció modellezése (pedig ezt is érdemes boncolgatni, ha valaki igazi stratégia). A válasz egyszerű - semennyire. Miért is avattak volna a hadititkokba civileket, akik ráadásul gyerekek? A lényeg, hogy a valósághoz hasonló, ám élmény-szerű szimuláció legyen a végtermék.

Az Armored Fist nagyszerű vizuális élmény, amely - mint korábban a Comanche - minimális szimulációs érzéket és nullához közelítő technikai ismeretet követel a játékostól (az igazi szimulátorokban a bonyolult számítógépes rendszerek nem képesek csak jól felkészült, speciális kiképzést kapott katona kezelni). Az Armored Fist azonban csak játék, s használatának elsajátításához természetesen elegendő egy joystick és egy kényelmes fotel a gép előtt.

A Nova Logic úgy tűnik, tökéletes terméket akar piacra dobni: több hónapja hitegeti az újságokat a teszt példány elküldésével - képeket és előzetest már kaptunk, s úgy tűnik, a tesztet a karácsonyi számunkban már olvashatod. Az preview-t látva csak azt mondhatom, hogy még soha sem készült ilyen szép szimulátor (ha egyáltalán szépnek nevezhető egy háborúval kapcsolatos dolog) - a Comanche helikopter-szimulátorhoz hasonló, lenyűgöző grafikával.

Ha körülnézzünk a PC-s bot-kormányok piacán, akkor azt tapasztaljuk, hogy a kereskedők nem kényeztetnek el bennünket. Mindenhol nagyjából ugyanazt az 5-6-féle, nem túl strapabíró szerkezetet kínálják nekünk. Ezért vártuk kíváncsian a Tamex Kft. új PC-s joystick-eit, amelyek közül négyet volt módunkban kipróbálni.

A Suncom Technologies termékcsalája sokféle kialakítású és "tudású" szerkezetűt tartalmaz. Kínálnak például kis méretű, de igen strapabíró joy-t az 5-10 éves korosztálynak, de vehetünk felnőtteknek olyat is, amelynek karja állítható aszerint, hogy használója bal, avagy jobbkéz.

A négy "hancúrléc" (gyk.: joystick) közül



kipróbálhattuk, a legkisebb, és talán PC-n az egyik legszokatlanabbat - a "Command Control"-t. Nem igazán látom még PC-hez ilyen "Nintendo-like" eszközt, és ezért meglehetősen fenntartóskál vettem kézbe. Nos, kellemesen csalódtam! Kissé furcsa, hogy az analóg eszközről hiányzik a kalibráláshoz használatos potenciométer-páros, de a használat során rá kellett jönnöm, hogy erre ezen a cucon, nincs is szükség. A bal kézre eső irányítópádon kívül két tűzgomb és még három kiegészítő (auto fire, a-b fire együtt) kapott helyet - a jobb kéz használatára alá rendelve. A fiatalabb korosztály képviselői értékelhetik ezt az eszközt, hiszen működtetéséhez nem kell különösebb izommunka.

Nekem a legkedvesebb (a teszt végzetével meg is vásároltam) az "Axxis" nevű joy volt. Ezt a kart három újjal lehet

kezelni, és a bot igen kis kitérése elegendő a gyors irányváltásokhoz. Repszimulátorokhoz is jól használható, de rajzolás-hoz és még a Doom-béli puff-puffhoz is megfelel. A kar automatikusan visszatér a középpontba, és a visszahúzó rugókat nem is lehet kikapcsolni. A kar tetején és a "talapzat" elején, kétoldalt is elhelyeztek egy-egy tűzgombot. Nagyon tetszett - tulajdonképpen emiatt is választottam ezt a nem "csülökre kapjuk, aztán had szőljön" stílusú botot -, hogy azon az oldalon a joy-nak, ahol a használó kézfeje nyugszik, valóban nyugodhat, hiszen egy lecsatlakozható kéztámasz van.

A kéztámasz anyaga és burkolata nagyon jól el van találva, mert se túl kemény, se túl puha, és nem is izzad rá az ember keze egykönnyen. A két kalibráló potenciométer nagyon jó helyen van, még akkor sincs útban, hogyha nem az asztal lapján tartva, hanem kézben fogva használjuk (erre jó a lecsatlakozható kartámasz) az "Axxis"-t. Érdekes még, hogy az "Axxis" burkolatának és nyelvének mögöttük a színe megegyezik az átlagos, drapp-szürke keyboardokéval.

Hagyományosabb fellogást követ a "FlightMAX" nevű kormány. A jet stílusú kart kifejezetten repteléshez ajánlotta a forgalmazó. Nincs a talapzaton tapadókorong, de nem is kell!

A kormány talpának nagy mérete és műfajában szokatlanul nagy súlya, (kb. 1.5 kg) feleslegessé is teszi ezt.

A "FlightMAX"-ot asztalra, és nem kézben tartásra tervezték.

A kialakítása roppant robusztus - azt tapasztaltam, hogy olyan mint a selyemhernyó, azaz bírja a gyűrődést! Nagyon jól lehet vele TIE-Fightert repülni, mert jól ellenáll a gyors, ellentétes irányú váltásoknak, rángatásoknak. Az "ösrög" Jet Fighter II-n precízitásból is "bizonyított", mert a leszálláshoz szükséges finom oldalkorrekciókat is jól közvetítette.

A kart keményen, viszonylag nagy erővel kell nyomni, de ez a játék hevében kifejezetten jól jön.



A "FlightMAX" talapzatán három - két szélső és a hátsó oldalon is - tolopított talá-lunk, amivel egyes játékoknál a tolóerőt szabályozhatjuk (Throttle-on-stick). Azt, hogy a három poti közül melyik el, egy a hátsó alsó oldalon lévő, átlátszó fedél alatt megbívó kapcsolóval választhatjuk ki. Tűzgombból kettő jutott a karra, a szinte már hagyományosnak számító elrendezésben; egy a bot tetején, a másik pedig a

zén. Ezen a kormányon is megtalálható a throttle control. Nagyon tetszett, hogy a súlyos és nagy méretű kormány nemcsak a négy tapadókorongján nyugodhat, hanem két satu segítségével stabilan rögzíthető a féntest az asztal lapjához. A "G-Force" szimulátor után kiabál, rep-szimekhez valamilyen félelmetesen realiz-

Joy-teszt

markolon. Véleményem szerint a "FlightMAX" igazi telitalálat és mindenféle játékhoz jól használható.

Igazán "elvetemlű" irányítópilóták leginkább a "G-Force"-t értékelnek a kínálatból. Ez a kormány olyan, mintha egy Piper Cub-ból vették volna ki - dönthető kormány-nyak a bőlítő mozgásokhoz, amelyen egy forgatható kormánysszarv foglal helyet, az oldalirányú manőverek végzéséhez. A kormány-nyak középső helyzetét fixen be lehet állítani egy kis retesz segítségével.

A kétkezes kormányon négy tűzgomb van, a hüvelyk és mutató ujjaknál, azaz a kormánysszarvainak a végén és tör-

tikus hangulatot kölcsönöz, különösen hogyha valamilyen nagyobb darab madarat akarunk repülni, mint pl. egy szélesszártszárú utasszállító. Autószimulátorokhoz is nagyon dögös, de már máshoz kissé nehezen tudnám elképzelni, bár lehet hogy csak megszokás kérdése.

A "Gameport 2000" nevű joy-interface két joy-t tud kezelni és kifejezetten a nagy sebességű, Pentium processzor alapú gépekhez fejlesztették. Az igazán gyors gépek tulajdonosai panaszkodnak, hogy a masinájukhoz csatlakoztatott bot-kormányok késve, "álmosan" reagálnak. Nos, a "Gameport 2000" nekik nyújt megoldást. A gyártó szerint a jövőben megjelenő, még gyorsabb processzorokat is ki fogja szolgálni ez az eszköz.

Sam. Joe

A Suncom Technologies eszközeinek forgalmazója:
Tamex Kft.: 1142. Ungvár u. 41.
Tel: 2511-160, Fax: 252-7926

TE VAGY A NYERŐ?!

Egy ilyen remek kis robogó csak...

1944 Forint??

Akciónkat a Treff-X robogó kereskedés támogatta (1119. Budapest Andor u. 28.)



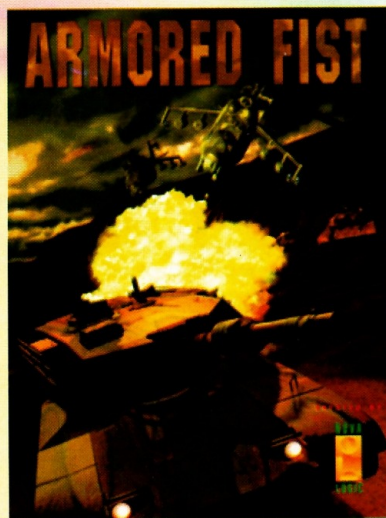
Karácsonyig tartó előfizetési akciónkban ezt a speci PC-X + Treff-X kooperációban készült hiper-design, megacool PC-X robogót nyerheted meg, formatervezett bukósisakkal. Kisorsolunk még több ezer forint értékű Wizard's játékkupont, és még sok-sok játékszoftver is rád vár! Megnyerésüknek feltétele csak annyi, hogy érvényes egyéves előfizetésed legyen. Az újságban találsz egy előfizetési csekket - kérlek ezen fizess be az 1944 Ft-ot a postán. Ha mégsem találnál csekket a lapban, írd a szerkesztőségbe: PC-X Magazin, 1536 Budapest, Pf. 386

Armoured Fist játék! A program fejlesztőinek ajándékait (Nova Logic pólót, baseball-sapkát és plakátot) nyerheted!

Milyen nemzetiségű eredetileg a Nova Logic fejlesztőcsapata?

- a. Angol
- b. Francia
- c. Amerikai

Címünk: PC-X, 1536 Budapest, Pf. 386

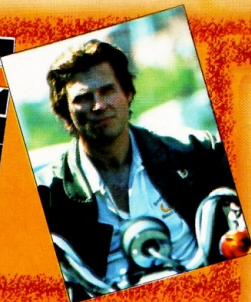


FILM

ADJUTÁNT

Boston, napjainkban. Jimmy Dove a városi különleges bombaosztag ásza épp otthon tartózkodik családjával mikor megszólal a személyhívója. Egy megszállott bombát épített egy számítógéphez. A bomba akkor robban ha betelik a vinó vagy ha abbahagyják a gépelést. Pillanatok vannak már csak hátra mikor Jimmy a helyszínre érkezik. A gép alá kúszva kivágya az asztal és a gépben elhelyezett bombát innen hatástalanítja. Bombát találnak egy hid alá függesztve. Jimmy épp az esküvőjéről tér haza, amikor csöng a telefon. Pár másodperc múlva hatalmas robbanás rázza meg Boston városát. A vizsgálat kideríti, hogy a merénylet minden eddiginél profibb és ravaszabb módon hajtották végre. A tények láttán Dove háborús emlékeiből rájön, hogy kivel van dolguk. A merénylő a bombaosztagra és őrá vadászik. A hajszája során állandó veszélynek teszi ki családját, barátait és a saját életét is. Az örült bombarakót az idei Oscar díjas, Tommy Lee Jones alakítja.

A tizenegy éves Mark Sway és kisöccse véletlenül szemtanúja lesz egy maffia-üggyé öngyilkosságának. Hardy őrmester (Will Patton) kitűnő "gyerekkinzó" vallatásával, Mark szétszórót elbeszéléseiből valószínűsíti, hogy az üggyé halála előtt beszélt a fiúval - reméli, hogy a hosszú hónapok óta keresett szenátor holttetését Mark segítségével meglelik. A maffia ezt teljes erőbedobással próbálja megakadályozni. Roy Foltrigg (Tommy Lee Jones), a kormányzói babérokra pályázó fő államügyész - aki szeret a TV-sek előtt funky-s színű arcpúderrel pompázni - törvénytelen eszközökkel akarja a fiút szóra bírni. A maffia és a rendőrség erőszakos módszereitől a kis Mark Reggie-hez (Susan Sarandon), a talpraesett ügyvédnőhöz menekül segítségért. Reggie a kezdetben nem tudja, mit vesz a nyakába, és elvállalja a megbízást a fiú összes pénzéért, azaz egy dollárért. Az idő múlásával a maffia felgyűjti Mark és családja lakhelyét és bérnyilkost küld rájuk. Nem marad más hátra, Reggie-nek és Mark-nak egymásban bízva, közös erővel kell megküzdeni mindkét oldallal.

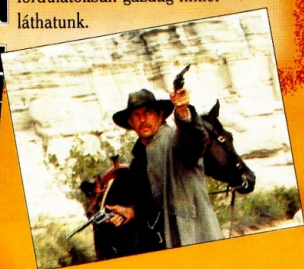


Egy lány, két fiú, három lehetőség. Egy igazán gigantikus vígjáték fiataloknak. A helyszín egy kollégium, ahol egy szobában két fiú éldegél. Egy szép napon jön Alex (Lara Flynn Boyle), akit fiús neve miatt a fiúkhoz osztanak be szobatársnak - holott lány, és nem is akármilyen! Összejött a pompás hármas: Eddy (Josh Charles) az értelmiségi, még nincs tisztában szexuális érzésével - Stuart (Stephen Baldwin) viszont nagyon is. Szeretné Alexet, de Alex Eddy-t akarja, aki viszont senkit sem akar - nincs túl sok időre szükség, hogy a film félreértésekkel teli szerelmi háromszögé alakuljon. Érdemes megnézni a filmet, de készülj fel, hogy minden humor a szex körül forog!



Wyatt Earp legendáját már többször feldolgozták a filmkészítők. A mostani változat kissé megalomániásra sikeredett: játékeje több, mint három óra. A pisztolyhős-békebíró az Oscar-díjas Kevin Costner alakítja. Apját a szintén Oscar-ral jutalmazott Gene Hackman játssza. Wyatt barátját a neves Dennis Quaid, szerelmét pedig Isabelle Rosellini személyesíti meg. Az Earp család legfiatalabb sarjának élet-története alkotja a film gerincét, de mélyen merít a többi Earp életéből is. Az otthonról fiatalon és ártatlanul elkerülő Wyatt egész Amerikát bejárja. Kérelmehetetlen, megalkuvást nem ismerő harcossá válik, bátyjaival az oldalán maga lesz a törvény. A történet gazdagon mutatja be a múlt századi élet tragikus és örömteli viszonyosságait. Izgalmas akciójelenetekben, elgondolkodtató

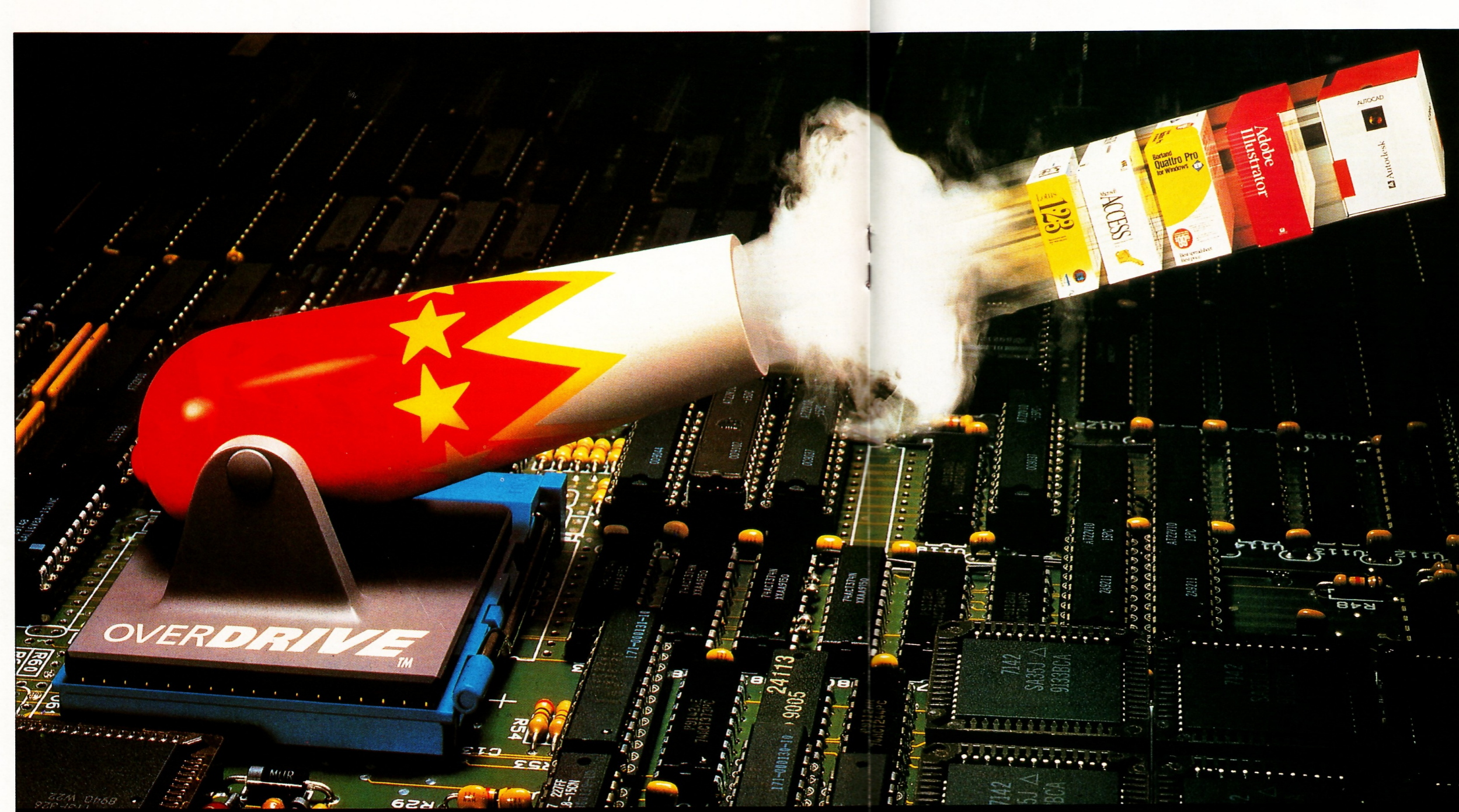
fordulatokban gazdag filmet láthatunk.



Játék!

"Blown away" sapkákat, pólókat és plakátokat nyerhetsz a UIP Dunafilmtől! Írd meg, ki játsza a "jó fiút" a filmben, és hogy milyen más filmben láthattuk már!

Melyik másik Kevin Costner film sikerült "megalomániásra", azaz több órára? "Wyatt Earp" és "Speed" pólóval jutalmazzuk az Intercom-játék helyes megfejtőit!



Give your power-hungry software up to 70% more ka-boom!

A legújabb szoftverek teljesítményéhsége minden bizonnyal már Önnek is okozott problémákat.

Mi minden **intel** 486-os alapú számítógépet 3 mozdulattal az optimális teljesítményre állítunk át.

Ha Ön IBM PS/1 Kelso tulajdonosa, akkor különösen, ha nem az, de **intel** processzorral működő PC-je van, akkor egy rendkívüli ajánlatunk van az Ön számára.

Az **intel** OverDrive processzor.

IntelDX2® OverDrive® processzor 50 MHz
IntelDX2® OverDrive® processzor 66 MHz

- sebességszorzás
- 8 K cache memória
- beépített matematikai koprocesszor
- gyorsítja a szoftverek megnyitását és futását DOS, WINDOWS, OS/2 és UNIX rendszeren

| | | |
|----------|------------------|-----------|
| Intel486 | 20 MHz-es PC-ről | 40 MHz-re |
| | 25 MHz-es PC-ről | 50 MHz-re |
| | 33 MHz-es PC-ről | 66 MHz-re |

Processzor cserével vagy bővítéssel.

IntelDX4® OverDrive® processzor 75 MHz
IntelDX4® OverDrive® processzor 100 MHz

- sebességháromszorozás
- 16 K cache memória
- beépített matematikai koprocesszor
- gyorsítja a szoftverek megnyitását és futását DOS, WINDOWS, OS/2 és UNIX rendszeren

| | | |
|----------|------------------|------------|
| Intel486 | 16 MHz-es PC-ről | 48 MHz-re |
| | 20 MHz-es PC-ről | 60 MHz-re |
| | 33 MHz-es PC-ről | 100 MHz-re |

Processzor cserével vagy bővítéssel.

Kezesebbé teheti gépét, ha most MS Works-ről, magyar MS Office-ra tér át. S, ha az ideje is drága a memória bővítése csodát tesz.

- OPTIMÁLIS TELJESÍTMÉNY
- KEZESEBB KÖRNYEZET
- MEGTAKARÍTOTT IDŐ

Éljen ezzel a mesterhármassal
így még kedvezményesebb!



- | | |
|--|--|
| • 6500 Baja, Szabadság u. 10. tel./fax: 79-322-970 | • 6723 Szeged, Szamos u. 4. tel./fax: 62-478-265 |
| • 4026 Debrecen, Péterfia u. 46. tel./fax: 52-415-787 | • 9700 Szombathely, Rohonci u. 14. tel./fax: 94-330-788 |
| • 9024 Győr, Szigethy A. u. 62-64. tel./fax: 96-428-222 | • 1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 5. Tel.: 167-0024, 187-0348, fax: 167-0289 |
| • 7621 Pécs, Lyceum u. 7. tel./fax: 72-333-955 | |

MUSIC CITY

Eric Clapton - From The Cradle (Warner)

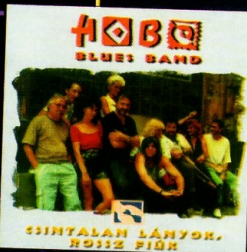
Ez a hónap a blues hónapja. Eric Clapton, akit bemutatni butaság lenne, új lemezzel jelentkezett, melynek címe: "A bölcsőtől". Igazi szenvedélyes hivatalosa ez egy embernek, aki évtizedeken át rajongott a blues-ért. Egyfajta megerősítése művészi nézetének: őszinte, szívből jövő tiszteletadás a zenei gyökereknek. Innen jött tehát a lemez címe is... Egyébként a lemez 16 nagy, klasszikus blues nótát tartalmaz, többek között Robert Johnson, Elmore James, Willie Dixon és az utánozhatatlan Muddy Waters szerzeményeit is. Ez autentikus, eredeti, fantasztikus blues.

Megszűnik tér, idő csak a blues marad. Sehol egy szintetizátor, sehol egy számítógép. Élő felvétel, kizárólag tiszta zene...

tesztelési verzió - Eric Clapton

Hobo Blues Band - Csintalan lányok, rossz fiúk (Magneoton)

Wowwww! Vissza a gyökerekhez! A Blues fantasztikus üzenete újra itt van! A Blues, amely a legősibb ritmusok közvetlen leszármazottja. A Blues, ami egyszerűségével, tisztaságával mindenkit meghódít, akinek van egy kis ritmuserzéke és füle. Ez a lemez egyébként Tátrai Tibor gitárjátékával a legnagyobb klasszikusok szintjére emeli ezt az egyébként is kiváló társaságot. Földes László szövegei pedig görbe tükröt tartanak a 90-es évek kultúr-szenyve elé (Félmérikai vagyok, Barbie Baba Blues), illetve budapesti hétköznapokról szólnak (Taxi Blues, nyolc Percs szerelem, Rossz Asszony Blues). A borítón levő szövegeket még a zene hallgatása nélkül is érdemes olvasgatni, a zene pedig...



még a zene hallgatása nélkül is érdemes olvasgatni, a zene pedig...

KIMNOWAK - Tűz van, babám (Sony Music)

Micsoda swing! - kezdhethetném a lelkesedést erről az anyagról, bár többen is rám szólhatnának, hogy: állítsd meg! A Lift pedig csak száll egyre feljebb velem, egészen hazáig, ahol beszólok az ajtón: Gyere Mama! En csak annyit kérek tőle: Adj még egy szerepet! Ő pedig csak annyit kérdez erre: Hol van az a nyár? Pedig minden nagyon szép-mesélem neki -, és ha nincs több habóri, az élet is oly édes - teszem hozzá. Ő kedvesen rám néz - a vérnyomásom már 120/60 -, pedig Tűz van Babám! En rómósolygok. A háttérben pedig egy graffití-feliratot látok: Homeless Go Home ... Ez a "Kimnowak feeling", mondhatnák többen. És ez egy kellemes érzés...



Luther Vandross - Songs (Sony Music)

Bevallom őszintén, ennek az úrnak a neve semmit sem mondott, mielőtt a CD a kezem közé került. Azóta viszont azon gondolkodom, hogy az eddig megjelent kilenc lemezét is meg kéne valahogy szereznem... Pop, rock és soul klasszikusok gyűjteménye az album, amely a legeslegszebb lírai dalokat is tartalmazza. Tiszta libabőr vagyok, ahogy hallgatom (épp most is). Mariah Carey is közreműködik, róla pedig köztudott, hogy nagyon kedvelem. Ha valaki már képes volt gyengéd érzelmekre életében, azt telibe találja ez a lemez (Csyú bácsi épp baromira szerelmes! - a szerk.). Olyan klasszikusokat is hallgathatunk, mint a Killing Me Softly, Hello, Evergreen, The Impossible Dream stb... Aki szeret libabőrözni, annak ajánlom. Aki pedig még sosem libabőrözött, az ettől biztosan fog...



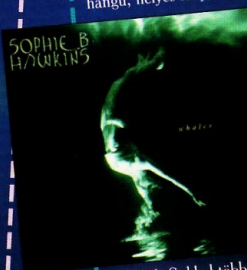
SOHO PARTY - Pizza...! (BMG)

Úgy látszik, a magyar előadók is felismerték, hogy a nagyvilág divatirányzatait idehaza is ki lehet, illetve kell használni. MC Náksi és Döme Dee urak gondoltak egy nagyot és megcsinálták a Soho Party új, táncolható lemezét. Akik szeretik testüket észbontó, kemény ritmusokra táncoltatni, azoknak ez az album feltétlenül ajánlható. Akiknek a ritmus mindent előtűntet elreje fontos, akik keresik a napi feszültségektől való megtsztlást, azok szerintem rohamléptekkel száguldjanak a legközelebbi hanglemezboltba és kérjék ezt a lemezt. Aki házbuilt szervez, ahol jól táncolható zenére, vagy csak jól dörmöblő ritmusra van szüksége, ne hagyja ki! Szóval perdüljünk táncra, és hagyjuk, hogy a ritmus mindent kiűzzön belőlünk...



Sophie B. Hawkins - Whaler (Sony Music)

Gondolom, már kitaláltátok: ez egy nagyon jó anyag. Kellemes hangú, helyes lány, atmosférikus zene, egyéni (erősen szintetizátoros), és mégis oly ismerős hangszereléssel. Ez utóbbi legjobban a Did We Not Choose Each Other c. szerzeményben derül ki. Nagyon szép a True Romance, az As I Lay Me Down és a már-már himnusi magasságokkal bír The Ballad Of Sleeping Beauty (gy.k. Csapkerósika balladája), amiben Sophie teljes tudását nyújtja. "Az első lemezem a fiatalságomról, felnövekedéséről, zenei benyomásaimról szölt - mondja Sophie - a Whaler nem annyira a múlt-ról szölt. Sokkal többet érzek a jelenből ebben az anyagban. Előzőleg sokkal jobban érdekelt, mások mit gondolnak. Most már nem rejtegetek semmit, megmutatok mindent. Ez vagyok én."



Warner játék

Ebben a számban írtam Eric Clapton új lemezéről. Mi volt legutolsó, minden felülmúlóan sikeres szólóalbumának a címe? A helyes megfejtők között a Warner ajándékait, Eric Clapton CD-ket sorsolunk ki.

Sony játék

Naomi Campbell már énekesi pályafutása előtt világhírűvé vált. Kérdésünk csak ennyi: miről híres? A nyerteseknek Sony Music CD-ket küldünk!

BMG játék

Arra lennének kíváncsiak, mi a pontos dátuma a Bonanza Banzai új, Jólát című lemezét bemutató koncertnek? A helyes megfejtők között a BMG ajándékait sorsoljuk ki.

WIZARD'S Csodák's

Megtetszett a Csillagok Háborúja? Te is lézertukerrel akarsz löni gárdista kinézetű emberekre? Luke Skywalker vagy netalán Han Solo a példaképed? Egyszerűen csak elegend van a faxgépek,

fénymásolók, számítógépek és perifériáik világából vagy netán besokkaltál a világ dolgaiból? Ha válaszaid között legalább egy "igen" található, akkor a QUASAR

neked való! A Laserplex és a Wizard's jóvoltából most valóra válik az álmod. Megtudhatod, milyen érzés a másikat megsemmisíteni egyetlen kis lézersugárral, miközben bensődben érzed, hogy az "Erő veled van". Nem kell más

hozzá, mint két vállalkozó kedvű csapat - mondjuk a pirosak és a zöldek -, plusz nagyon sok merészség, jó reflexek, csapatmunka és legalább egy-egy tag, aki vezetői képességgel megáldott.

A Quasar, röviden szólva, interaktív bujcska. Nagy teremben játsszák, enyhe füst lebeg a levegőben, matt, sötét felületek mindenütt, pattogó ritmusú zene a háttérben. A harci öltözék plasztik-

páncél vállvédővel, a fegyver igazí lézertuker. A pálya mintegy 400 négyzetméter, és mindkét csapat rendelkezik egy HQ-val, azaz bázissal. Cél az ellenfél bázisának elfoglalása, illetve csapatának szolid likvidálása. Még szerencse, hogy

teljesen fájdalommentes a játék, ha eltárlálnak, karcolás nélkül megúszod. Miután beöltöztünk, az eligazító teremben lehet eltervezni a nyerő stratégiát, hogy ne csak löjünk,

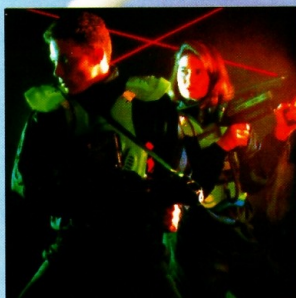
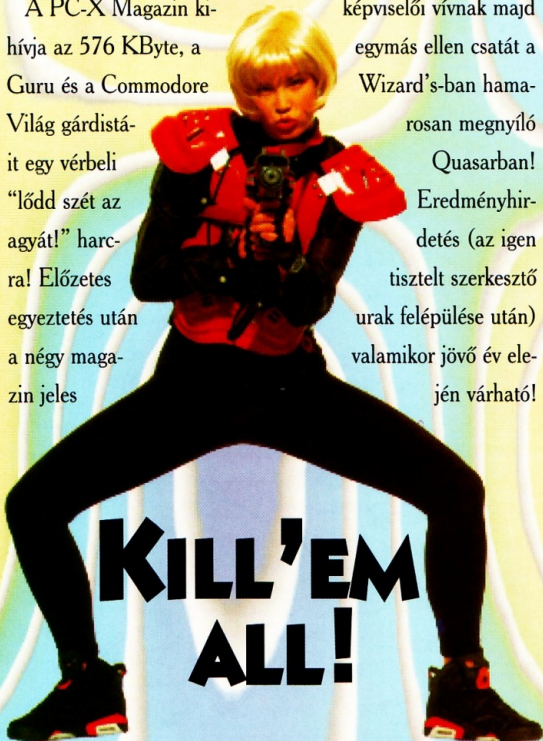
mint a bolondok, hanem gondolkodjunk is az elkövetkezendő percekben - alaposan leizzadhatunk, mert egy-egy "küldetés" akár egy óra is lehet!

A színpalak mögött profi tervező és irányító gárda áll, akik mindenre ügyelnek: a terem elködsítésére (így jobban látszik a lézertuker fénye), a zene és effektusok hangerejére, a padló tapadására (nehogy hasra essünk), a megvilágítottságra és még ezernyi

más apróságra. A megfelelő légkört a szereplők és a légkondicionálás biztosítja. Tehát mindeki harcra fel, itt a XXI. századi móka - a Quasar!

A PC-X Magazin hívja az 576 KByte, a Guru és a Commodore Világ gárdistáit egy vérbeli "lődd szét az agyát!" harcra! Előzetes egyeztetés után a négy magazin jeles

képviselői vívnak majd egymás ellen csatát a Wizard's-ban hamarosan megnyíló Quasarban! Eredményhirdetés (az igaz tisztelet szerkesztő urak felépülése után) valamikor jövő év elején várható!



WIZARD'S - AZ ÚJ JÁTÉKKULTÚRA
Tedd próbára képességeidet a Wizard's-ban!

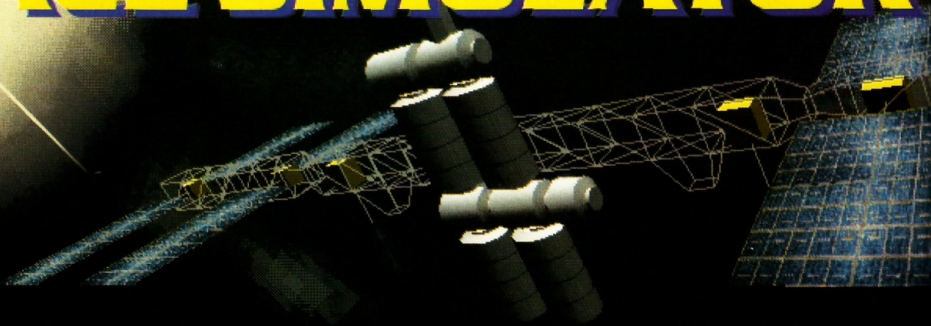
- új szimulátorok
- új gépek
- új technológiák

**BUDAPESTEN AZ IRÁNYI UTCÁBAN
A FERENCIEK TERÉNél**

**ENNEK A KUPONNAK A
BEMUTATÁSAKOR ÖT AJÁNDÉK
ZSETONT ADUNK**

Newlocal

SPACE SIMULATOR



"Space - The Final Frontier" - hangzik a mára már híressé vált idézet. Most ezt a végső határt léphetjük át és eljuthatunk az űr ma ismert határainak legtávolabbi részeibe. Meglátogathatunk távoli galaxisokat, leszállhatunk aszteroidákon, követhetjük az üstökösöket és természetesen naprendszerünk bolygóit, holdjait is tanulmányozhatjuk.

A program tervezői az időben egy kicsit előrelétek és, hogy a ma még elég egysíkú naprendszerünket egy kicsit színesebbé tegyék űrállomásokat és bázisokat telepítettek napunk bolygóihoz. Továbbá, hogy ne csak napjaink szűk körű űrközlekedési eszközeiből lehessen választani, néhány új űrhajóját is terveztek.

A ma már nem üzemelő Apollo rendszer mellett megtalálható a széles körben alkalmazott űrsikló és az ehhez kifejlesztett MMU, de már felépült a Freedom űrállomás is. Ugyancsak a Föld körül kering a Ring Station, ami leginkább a 2001 Űrodüsszeia bázisára emlékeztet. A következő járművek közül választhatunk:

All Terrain Lander, ez tulajdonképpen a Shuttle továbbfejlesztett változata. Azonban

ez már mindenféle felszínen képes leszállni, még vizen is..

Bussard Ramjet, csillagközi utazásokra alkalmazható kedvező üzemanyagfogyasztása miatt.

A **Callisto** nevét onnan kapta, hogy az ugyanilyen nevű hold körül találták. Gravitációs generátorok hajtják.

Az **F-79 Galactic Fighter**, mint neve is utal rá, az USA F sorozatának jövőbeli tagja. Képes a légkörbe való visszatérésre is. Fegyverzetét hidrogén és anti-anyag bombák alkotják.

A **Zander Freighter** a jövő igáslova. Több ezer tonna terhet képes csillagközi távolságokra eljuttatni.

A **Lunar Excursion Module**-t az Apollo repülések alatt használták a holdra szálláshoz. Két főt és a Lunar



Rover't képes szállítani.

Az előbb említett eszközt az **Apollo Service Module** hordozza. A holdra szállás alatt egy ember ebben marad. Ez hozza vissza a Földre a legénységet.

Az **MMU** egy ma ismert berendezés. Ezt használják az amerikai űrhajósok a járművön kívüli tartózkodás idejére. A háton lévő berendezésen kis szelepek vannak. Ezekből nitrogén áramlik ki, mely segíti a vi-



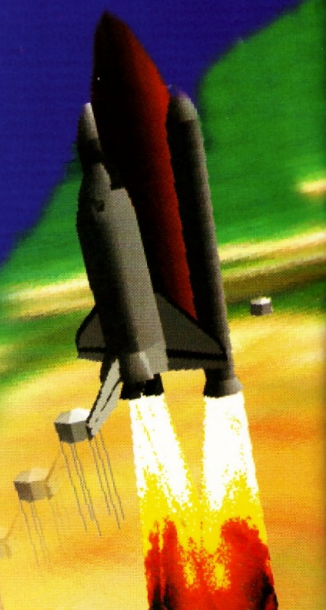
selő személyt a súlytalanság állapotában való közlekedésben.

Legvégül a **Space Shuttle**, melyet senkinek sem kell bemutatni. Ez volt a világ első többször felhasználható űrjárműve. Rengeteg célra használják ma is és valószínűleg még jó ideig.

Négy nagyobb tevékenységi kör közül választhatunk. Konkrét feladatot csupán a küldetések alatt kapunk. Szerintem ezek a legérdekesebbek és ezek is vannak a legjobban kidolgozva, de sajnos csak kettőt mellékelnek. Az elsőben az Apollo sorozat utolsó expedícióját élhetjük át a pilóták szemüvegéből. Az Apollo 17 1972-ben

szállt fel tizenkét napos útjára, hogy a holdon, a Littrow-kráter közelében közetmintákat gyűjtsön. Cernan és Schmitt űrhajósok a Challenger nevű leszállóegységgel ereszkedtek le. Nekünk is az a feladatunk, hogy minél közelebb és simábban érjünk le a kijelölt pontra. Ez valahogy egy kicsit a Jupiter Lander nevű ósrégi játék high-tech változatára emlékeztet, legalábbis összetettségében, hiszen mindössze egyetlen gombot kell kezelnünk.

A következő feladat ugyanennek a járműnek az anyűrhajóval való összekapcsolása. Ezeket a manővereket minél pontosabban kell végrehajtani, amit a gép pontoz.

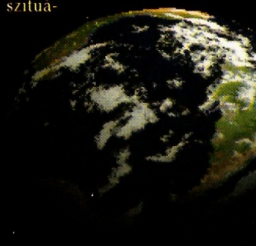


Második küldetésünk az űrsiklóval kapcsolatos, Cape Canavarelről indulva kell összekapcsolódnunk a Freedom



űrállomással, majd a szétesatlakozás után visszatérni kiinduló helyünkre és ott, mint egy hagyományos repülőgép leszállni. Itt már nyoma sincs az előbbi küldetés egyszerűségének. Sőt, mivel a robotpilóta nem használható, egyszerű pilótáknak is hatalmas kihívás.

Egy másik nagy csoport az úgynevezett szituá-



ciók, melyeket mi is csinálhatunk. Ezek előre beállított helyzetek. Ilyenkor egy űrállomás körül keringve találjuk magunkat, vagy két másik űrhajó randevúját nézhetjük végig. Ha viszont mi gondoljuk úgy, hogy szeretnénk még pillanatnyi környezetünkbe visszatérni, akkor a Save Situation-nel mi is kimenthetjük az állást és például elvithetjük ismerősünknek megmutatni. Másik lehetősége a visszaemlékezésnek a fényképezőgép, mivel egy ilyet is beépítettek a programba. A Camera

menüpont alatt menthetjük el a képernyőt vagy PCX, vagy BMP formátumban, hogy az akár, mint a Windows-unk háttere szerepeljen.

A játék audiovizuális palettáját zenékkel és hangeffektusokkal is kibővítették. Ezt azonban nem vitték túlzásba, mivel nem hogy SCC-1-et, de még SoundBlaster-t sem kezel, s így

marad az AdLib. Az effektusok elég gyenge minőségűek és a zenék is inkább hangulati értékkel bírnak, mintsem filharmóniai élvezettel. A melódia kiválasztásánál olvashatunk egy rövid ajánlást is,

hogy mihez ajánlják azt. Például Brahms 5. magyar táncához a Moondance szituációt

ajánlja, ahol a Szaturnusz holdjait láthatjuk a bolygó körül keringeni.

A szimulátornak fontos része a robotpilóta, melyet a fedélzeti számítógéppel is össze tudunk kapcsolni. Az

Autopilot egyetlen utasítást tud végrehajtani és szerintem e nélkül nem is lehet sok mindent csinálni. Például egy, űrállomással való összekapcsolódásnál másodpercenként öt, hatszor állítja a to-



lőrött és a perdületet. Mindezzel mellette még a navigációval is nehézségeink lehetnek, a végtelen űrben fényévekre törlünk száguldó üstököst megta-

lálni. Ha nem elégszünk meg egy szimpla parancsal, akkor ezeket egymás után tudjuk állítani, mintegy programozni az űrhajót. Ezeket lemezre is tudjuk menteni, így többször átéltethetjük ugyanazt a kalandot.

Lehetőségünk van még a 'Free Flight' funkcióra, ami szerintem önmagáért beszél. Ezen kívül amatőr csillagászoknak ajánlható az 'Observatory', amiben a Föld egy meghatározott pontjáról, akár a Mátvás térről is, általunk megadott

időben szemlélhetjük a naprendszerünket, legalábbis amíg a program nem éppen Hubble felbontással bíró teleszkópja ellát. A program szerzői vigyáztak a fizika és a relativitás-elmélet pontos megtartására. Például nem tudunk a fénynél gyorsabban menni, valamint fénysebesség közelében már gyorsulni sem lehet.

A program lehetőséget nyújt arra is, hogy felgyorsítsuk, illetve lelassítsuk az idő múlását: 0.001 másodperc/másodperctől



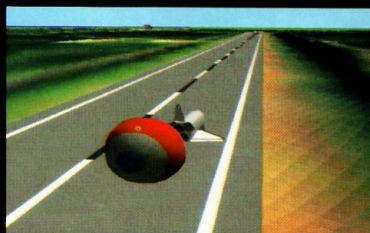
egészen 8710 év/másodperc időtartamig.

Mindent összevetve, sze-

rintem a program nem képes hosszú távra szórakozást nyújtani. A Microsoft minden bizonnyal fog még küldetéseket gyártani, de ezért nem biztos, hogy érdemes a tíz megabyte-ot a HD-n sokáig fenntartani.

Nagy előnye a programnak, hogy habár a Microsoft gyártotta, nem Windows-alatt fut, ami még tovább lassítaná a 800x600-as felbontásban az amúgy is elég lassú játékot: egy DX2-66-os gépen meglehetősen sokat szöszmötölt.

Ha nem vagyunk túlságosan jártasak a galaxisokban, hagyjuk végigfutni a program demo-



ját: bemutatja a főbb galaxisokat, a bolygókat és bolygófel-színeket. Közelről megsemmel-
hetjük a bolygók forgását, és ha már ott vagyunk, holdjait is sőt, még meteorokat is követhetünk. Bemutatja a holdraszállás menetét, s végigvezet a a Mars felszínén is.

A Microsoft remek futurisztikus programot alkotott - s bár bizonyára nem lesz olcsó, invecneknek bátran ajánljuk: repkedjenek vele, ismerjék meg a világegyetemet, majd ha úgy tetszik, lőjék ki az űrbe.

Rob

The New York Times

SPORTS OCTOBER 21, 1996

SPORTS OF THE DAY

ACROBAT'S HELP

COMBINATION

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

RADIO

Complete

B
A
S
E
B
A
L
L

A Microsoft Home sorozatban jelent meg a "Complete Baseball".

A dobozt először meglátva reménykedtem, hogy újabb, talán használható és játszható baseball programról van szó. Kezembe véve kicsit csodálottan kezdtem el forgatni, hiszen kiderült, nem játékprogram, hanem egy baseball-enciklopédia.

Némi ismerkedés után rájöttem, hogy a CD-ROM hihetetlen mennyi-

Hogy mi minden található a lemezen? 1901 és 1993 között pályára lépett valamennyi, több mint 2500 játékos adata, statisztikája és az arra érdekesnek találtatottak részletes életrajza (például Babe Ruth életéről a kiemelt szöveg több mint öt A/4-es oldal). Végiglapozhatjuk az egyes évek (1901-93) évkönyveit. Ezekben elolvashatjuk az év fontosabb eseményeit, megtudhatjuk, hogy kik nyerték az egyes díjakat, kik vettek részt az All Star mérkőzésen és mi lett a végeredmény. A több mint 60 mutatóban kik kerültek be az első 50-be az adott évben, illetve mi lett az egyes csoportok végeredménye.

Cikkeket, történeteket - például az egyes díjak történetét - olvashatunk a Chronicle részben 1839-ig visszamenőleg, illetve azt, hogy kik azok a játékosok, akik az első 50-be kerültek valamely mutatójuk alapján.

Ha valaki úgy érzi, hogy elég felkészült baseballból, akkor érdemes kipróbálnia a "Triviz Quiz"-t. Ebben több mint 900 kérdés szerepel a szabályokról, a csapatokról, a játékosokról, a különböző díjakról, rekordokról, statisztikákról és még jó néhány témakörben. Minden kérdésre négy lehetséges választ mutat a program, amelyekből ki kell választanunk a megfelelőt. Ha jó a válasz, akkor elütöttük a labdát (Hit), míg rossz válasz esetén nem sikerül eltalálni a labdát (Strike). Azt hiszem nem okoz különösebb meglepetést, hogy egy táblán követhetjük, hogy hányszor találtunk, hányszor ütöttünk folsót és mennyi az átlagunk.

Mi az, ami sajnos nincs a lemezen? Egy részletes, képekkel, animációkkal illusztrált szabálymagyarázat. Ugyan Peterdi Pál "Hopp, már értem" című könyvének elolvasása után az ember körülbelül sejti, hogy is folyik a játék, de úgy látszik, hogy az amerikaiaknak elképzelhetetlen, hogy valaki ne ismerje a baseball pontos szabályait. A jó néhány baseballról szóló vagy legalábbis a játékhoz kapcsolódó amerikai film (pl. Micsoda csapat, Baseball bikák stb.) kapcsán rájöttem, hogy

azért még vannak fehér foltok. A baseball szabályainak bonyolultsága talán a vívás szabályaival hasonlítható össze. (Ha valaki könyvesboltban vagy könyvtárban nézegette a különböző - hazánkban tűzött - sportok szabálykönyveit, akkor láthatta, hogy a vívás körülbelül háromszor vastagabb bármelyik másik sportág könyvével.) Szóval nekünk, szegény európaiaknak nem ártott volna egy szemleletes bemutató, hogy pontosan mi is ez a játék, mik a szabályai.

Az az érzésem, hogy kis hazánkban, de talán Európában sem lesz igazán átitó sikere a lemeznek, annak ellenére, hogy nagyon jól megcsinált programról és adatbázisról van szó. Amióta a Screen Sport adásait nem lehet fogni, baseballt csak azok a nagyon kevesek láthatnak, (Európában) akik ittek is ezt a sportot (tudtommal Magyarországon is vannak már baseball pályák). Abban viszont biztos vagyok, hogy ha megelene az amerikai kosárlabdáról egy hasonló lemez, annak viharos sikere lenne szerte Európában, mert egyrészt az NBA meccseit - annak ellenére, hogy a EuroSport ígérete ellenére nem sugároz semmilyen amerikai mérkőzést - elég sokszor láthatjuk (lásd Sportvadász, DSF vagy CNN), másrészt a kosárlabda mégiscsak közelebb áll európai szívünkhöz.

A doboz oldalán látható "1994 Edition" talán arra utal, hogy például a BookShellhez hasonlóan esetleg évente vagy legalábbis időnként új változatot akar kiadni a Microsoft, és a cikk írásának időpontjában ('94. szeptember vége) nagyon úgy néz ki, hogy erre jövőre biztosan nem lesz szükség, mert a klubok és a játékosok közötti anyagi nézeteltérések miatt az 1994-95-ös évad elmarad. Erre - a lemez adatai szerint is - 1901 óta nem volt precedens, még a két világháború alatt is folyt - ha nem is zökkenőmentesen - a Major League Baseball.

A program futtatásához 386SX-es gép, 4MB RAM, SVGA kártya és CD-ROM meghajtó szükséges.

Giraffe

GIANTS

The New York Times

SPORTS

OCTOBER 21, 1996

Boggs Adapts to Defense With Ease

BOSTON The general impression is that Dwight Boggs was that a player who has left hand was a right hand of a player and that he has been playing for the Yankees.

There was the ball that third baseman Boggs pitched. He was the only one to do so in the game.

He was the only one to do so in the game. He was the only one to do so in the game.



szerű hasznos információt tartalmaz a baseball-rajongóknak. Minden megtalálható A-tól Z-ig, Aaron Ciptól Dutch Zwillingig, az Atlanta Bravestől a Torontó Blue Jaysig.

A program a CD-n található hipertext megjelenítője, a menük pedig különböző pontoktól mutatják a szöveget. Ebben a nagy állományban a szövegven kívül, található még valamivel több mint 1000 színes és fekete-fehér kép, sőt -ugyan nem az állományban-

MARLINS

SPORTS

SEPTEMBER 4, 1996

Clemens (1.95; 20-5) Is Riding a Crest

BOSTON The general impression is that Dwight Boggs was that a player who has left hand was a right hand of a player and that he has been playing for the Yankees.

There was the ball that third baseman Boggs pitched. He was the only one to do so in the game.

He was the only one to do so in the game. He was the only one to do so in the game.



ahoz kapcsolva megtalálható a lemezen 12 Video for Windows formátumú animáció a legszebb jelenetekről, ütésekéről, például Aaron Hank 715. "Home Run"-ja, amelyel túlszárnyalta Babe Ruth addig megdönthetetlennek hitt rekordját. Azokról az időről, amikor még nem igazán volt tévé, néhány korabeli rádió felvételt hallhatunk. Ez így összesen körülbelül 500 megabájtnyi helyet foglal el a CD-n, ami nem csekélység!

The New York Times

SPORTS

JULY 29, 1995

LOU LUCK'S LIBERATION

BOSTON The general impression is that Dwight Boggs was that a player who has left hand was a right hand of a player and that he has been playing for the Yankees.

There was the ball that third baseman Boggs pitched. He was the only one to do so in the game.

He was the only one to do so in the game. He was the only one to do so in the game.



ART GALLERY

Táááá táááá táááá, tá tá táááá, tá tá táááá, táááá táááá táááá táááá... (részlet Muszorgszkij: Egy kiállítás képei c. műveből). "Üdvözlöm kedves vendégeinket! Londonban vagyunk a Trafalgar téren, az 1824-ben alapított londoni Nemzeti Galéria bejáratánál. Ez az épület ad otthont az Egyesült Királyság tulajdonában lévő

gyűjteménynek, amelyben a XIII. századtól a XX. század elejéig Nyugat-Európában alkotott festményeket láthatjuk. Felhívom vendégeink figyelmét, hogy a bejáratnál lehetőség van négyféle vezetett túra választásra, amelyek a narrátor elbeszélésén kívül animációkkal is illusztrálják az egyes témákat:

- Kompozíció és perspektíva: hogyan építi fel a művész a képet? Milyen szerepe van a helyes kompozíciónak és a nézőpont megtalálásának? Hogyan súlypontoszza az alkotó a művet? Ezekre és az ehhez kapcsolódó témákra ad szemléletes választ az idegenvezető.

- Festmények készítése: az alkotás folyamatát tekinthetjük át, a vázlatoktól a befejezett műig.

- A festmények mint tárgyak: a képzőművészet nem öncélú, hiszen arra szolgál, hogy másokat anyanyörködtessünk, vagy gondolkodóba ejtsünk. E cél vezérelte a művészeket arra, hogy ne csak falra akasztható képeket fessenek, legalább olyan fontosak a tárgyak, épületek díszítésére szolgáló alkotások (freskók, oltárképek) - Ami a festék mögött van: érdekes dolgok kerülhetnek felszínre egy-egy mű restaurálásakor, ezekről hallhatunk utolsó túránkon.

Az említett témákat a múzeum képeivel illusztráljuk. Aki nem a tûrâk egyikét választja, az a bejáratnál balra megvásárolhatja ismertető füzetünket, amelyek segítségével egyénileg is megtekintheti a mûalkotásokat. Az első füzetek röviden bemutatja az alkotók életét, név szerint keresve a kívánt művészt. A második füzet a gyűjteményt történelemben elfoglalt helye alapján csoportosítja. Az egyes címszavak az évszázadok fontos művészeti központjait mutatják be, századonként 25 éves felbontásban. A harmadik füzet a képeket témájuk alapján csoporto-

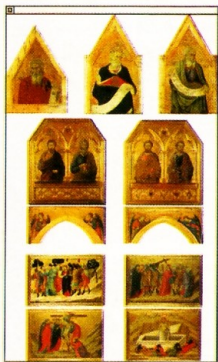
sítja, amelyek a vallás, a portré, a mindennapi élet, a táj ábrázolása,

felveszi a versenyt az eredeti National Gallery belépőjegyének

árával, nem is beszélve az odajutás költségeiről.

Az összeállítás alkotó információból egy könnyen kezelhető keresőprogram segítségével tudjuk kiemelni a számunkra érdekes neveket, témákat, melyeket nem csak a szócikkek címeiben, hanem a kifejtésekben is megtalálhatók. Az egyes szócikkeket illusztráló képeket a program maximális felbontásában is meg lehet tekinteni, ha a nagyítóra váltó kurzorral a képre klickelünk.

Hajszálnyit csökkenti az érdeket, hogy csak 640x480-as felbontásban tudja megmutatni az al-



csendélet, az elbeszélő ábrázolás és az akt. A füzet végigvezet a kiválasztott témájú képeken, elmeséli történetüket és az alkotás hátterét. A negyedik füzet inkább könyv,

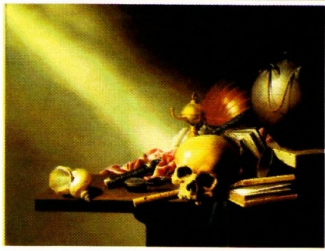
An Allegory of the Vanities of Human Life PAINTINGS

Harmen STEENWYCK
Painted 1612-55

Full title: 'She'll Live: An Allegory of the Vanities of Human Life' Signal on the box: 'E Steenwycx' Wood (oak), 39.2 x 50.7 cm No. 1256, Presented by Lord Saito, 1888

This type of painting is called a Vanitas, after the biblical quotation from Ecclesiastes: Vanitas vanitatum et omnia vanitas, translated 'vanity of vanities, all is vanity'

The books symbolise human knowledge, the musical instruments (a recorder, part of a zharov, a lute) the pleasures of the senses: The Japanese sword and the shell, both collector's rarities, symbolise wealth.



The chronometer and expiring lamp allude to the transience and frailty of human life. All are dominated by the skull, the symbol of death.

Help Options Go Back 1 of 3 Transience Paintings Next Page See Also Contents


A Wheatfield, with Cypresses PAINTINGS

Van GOGH
1889

Canvas, 72.1 x 90.9 cm No. 3861, Purchased by the Trustees of the Courtauld Fund, 1923, returned from the Tate Gallery, 1962

Painted in the summer of 1889, when Van Gogh was in the St-Rémy asylum and fields of corn, with or without cypresses, were the subject of a number of pictures

An almost identical version of the painting is in the Bührle collection, Zurich



Help Options... Go Back 1 of 4 painting by van gogh Next Page See Also Contents

mivel katalógus formájában tartalmazza a gyűjtemény minden elemét, és az azokat összekapcsoló témákat, melyeket egy tárgyutatóból tudunk kiválasztani.

Aki egyik módot sem akarja választani, annak megmutatom, itt az első terem ajtaja, tessék szabadon végigjárni!"

Ez lenne a Microsoft Art Gallery című multimédia CD-ROM-ja, a Home sorozat egyik tagja. Szébbnél szebb festményeket nézhetünk meg, emellett megismerhetjük a kép háttérében lévő kort, az alkotást befolyásoló eseményeket. Művészettörténeti csemegevel állunk szemben, arról nem is beszélve, hogy az ára valószínűleg

kötásokat, amelyeknek a mérete általában ennél is kisebb, emellett a 8 bites színmélységgel tárolt képek miatt nincs mód a Hi Color vagy True Color video módok kihasználására. Hozzá kell azonban tennem, hogy ez inkább csak mint választási lehetőség hiánya zavart, ettől függetlenül nagyon élvezte kis családom az összeállítást.

Aki már eddig is gyűjtötte a papíron megjelent művészeti albumokat, és van számítógépe, ne hagyja ki ezt az időtálló formátumot műveltségének csiszolására!

DEMOZÓNA

Sokan kérdezték, hogy honnan lehet megszerezni a közölt demokat. Legegyszerűbben modem segítségével tölthetitek le BBS-ekről, vagy klubokban elkéritek másoktól. Ezt nyugodtan megtehetitek, mert a demok szabadon terjeszthető programok. Sőt ajánljuk is, mert így, szárazon elolvasni ezt a cikket szinte semmit sem ér, főleg ha még elképzelni sem tudjátok, hogy mi lehet például a dot-morfózis.

Sokakat nem érdekelnek a demok. Nekik csak egy tanácsunk van: próbáljanak írni egyet, és utána tuti, hogy tisztelni fogják a demoíró, kockafejű kódereket, és néhanem még az is előfordulhat, hogy megszeretik.

Data Warriors: Myth

Nem hozott szerencsét az Assembly '94 ennek a finn csapatnak, mivel a 4 hónapos munkájukat időhiány miatt nem tudták bemutatni. Igaz, hogy saját értékelés szerint - és ismerve a többi demot - maximum ötödik helyezést értek volna el alapjának nem rossz munkájukkal. Az összes csapattag nagyon fiatal még, de talán ezzel a demoval egy kis hírnevet tudnak maguknak szerezni. A code maga elég jóra sikerült, mivel már 386SX-en is tökéletesen fut. Mint általában a többi demo, ez is csak a hétköznapi VGA-t használja ki. Rögtön az elején egy mostanában népszerű rutin indítanak: egy színes Landscape, amit úgy tökéletesítettek, hogy a referencia pontok közötti rést kitöltötték. Így egy tömör, mozgó földszeleten legelteshethetjük ehesezemeinket. A következő részben hullámzó vonalak ábrázolása paletta-piszkálgatással fűszerezve. A harmadik részben bemutatják, hogy nem csak az ID Software programo-

zói tudnak 3D-s világban egész képernyős grafikákat mozgatni. Mindenféle 2D-s dolgok porgetése, forgatása az egész demot végigkíséri, mint például a negyedik részben a vértől csöpögő, tirtymákos koponyafej-kettős. Az utolsó part egy kicsit gyengébben, egy álló kép színuszosan tekeredik. A végső elbűcsűző logo viszont teljesen lehangoló. Summa-summárum, Fortune coder barátunkat elhagyta Fortuna Istenője, mivel nem nevezhette demóját. Egyetlen pikáns dolog Mule zenéje volt, ami valami újat hoz a egysíkú techno zenébe és a demok világába.

Tremor: Other Dimension

Kicsit túl sokat vállalt magára Tremor ebben a demóban, mivel a kódolástól kezdve a zenéig mindent ő csinált. A programozáson kívül minden gyengébben sikerült, mint egy átlagos demotól elvárható. Ízlésellenes grafikák, lehetetlen színösszeállítások, idegesítő, hallgathatatlan zene. Az intro partba megpróbált mindent belesűríteni - röpködő koponyányi-monyók, fíndot-zászló, ráadásnak egy olvashatatlan text scroll - igen kevés sikerrel. A következő rész a legjobb: mértani vektor alakzatok pörögnek, forognak és metamorfózálnak. A második, a harmadik, valamint a negyedik rész összefüggenek. Ugyanolyan alakzatokat rajzol ki, csak először vektor, majd dot, és végül vektor labdákkal. A vektor világ nagyszerű kód - elrontva a paletta megválasztásával. Ezek után kommersz dolgok következnek: plazma kocka (nagyon lassú), kék laguna alagút. Tremornak vagy be kellene szereznie néhány csapatársat, vagy csatlakoznia valahova. A kód több mint felsőfokú, de a többi az igen-csak színvonal alatti.

GRiF: Catch Up!

Végre egy magyar színvonalas művet is láthatunk. RaTT barátunk egy levelben elküldte a demójukat, amellyel az Assembly '94-en is indultak, ahol a házigazda (Future Crew) rosszindulatából kifolyólag helyezést sajna nem értek el. "Véletlenül" az történt ugyanis, hogy a kivetítőn a fényerőt annyira felerősítették, hogy az egész demot meghatározó pasztell színekből semmit sem lehetett látni (de a demóból sem). Szerencsére itthon azért annyira nem részesítik hátrányban a magyarokat, így a Vár-Party '94-en elérték egy második helyet.

Stílusosan egy Kölcsey idézettel indítanak, majd egy sajátos graffiti-t fújnak fel a képernyőre. Aztán következik egy sakktabla-zoom, és egy általuk Mirror-Vectornak nevezett teljesen új effekt. Ebben egy tükör van ráfeszítve egy vektor-négyzet két oldalára, melyben a megfelelő vetületben tükröződik a lent elhelyezett grafika. Ezek után még egy újdonság következik, ami annyira "hot", hogy még nevet sem találtak neki (itt valami furcsaság kavarg, izeg-mozog a képernyőn). Még láthatunk a demóban Zebra-Vectort, víz hullámzást, és egy fantasztikus Virtual Reality 3D-s vector world-öt. Itt végre nem autótak vagy béna űrrepülőket láthatunk, hanem egy szoba fogságába esett szerencsétlenül légy kinszenvedését követhetjük nyomon. A zene végre nem valami elcsépelett techno, hanem egy rap-soul-jazz-disco szám keverék, de csak GUS-on. Összességében egy nagyon szépen kivitelezett demot hoztak össze a győri srákok, sehol egy fekete háttér, egy elcsépelett rész. Minden elismerésünk!

Cool A & aTom



DEMO PRODUKCIÓK MÓDZÁSA

nosítót használtunk, már más céllal is, de benne van a file-ban. Mikor "kitömörítjük" a képet és benne van ez a karakter, programunk félreértelmezheti és nem azt a képet kapjuk, amit betömörítettünk. Három karakter esetén ennek a balesetnek a valószínűsége csekély, de ha ennél több karaktert alkalmazunk, akkor már sok esetben nem éri meg a tömörítés.

Tehát írjunk egy olyan eljárást, ami a tömörítetlen képet byte-ról byte-ra végigvizsgálja, és ha egymás mellett több, mint öt ugyanolyan karaktert talál, (nagyon sűrűn előfordul) akkor beírja az azonosító stringet - majd színét is, és persze hogy pontosan hány darab található belőle.

Biztosan észrevettétek, hogy azért nem érdemes ötnél kevesebb byte-ot tömöríteni, mert az már nem tömörítés, hanem tágítás. A negyedik és az ötödik byte is elég, mert a szín azonosítója csak 256 féle lehet (eddig van pont az ASCII kódtábla) és nagyon kis százalékban van 256-nál több ugyanolyan szín egymás után, és ha akad is, legfeljebb még egyszer elkezdjük beírni őket. A palettát felesleges tömöríteni, mert itt elég kevés a valószínűsége annak, hogy ötnél több ugyanolyan byte fordul elő. A palettában három byte ír le egy színt - minek használni 256 színű felbontást, ha több ugyanolyan színű, de különböző sorszámú szín van. Ha tömörített képet töltünk a memóriába az bizony lassabb lesz, de ha az előző részben leírt puffrelést használjuk, akkor ez a képernyőn semmennyire sem fog látszani.

Ha bármilyen kérdésetek van a demo programozással kapcsolatban, akkor nagy betűvel írjátok a borítékra a nevemet plusz a cikksorozat címét, és küldjétek el a szerkesztőség címére. Ha más programozási kérdésetek van akkor is küldjétek el, csak ne nekem, hanem Cool A -nak. A következő részben néhány paletta állítást fogok bemutatni. Ezt a trükköt majdnem minden demóban bevetik a coderek, mivel nagyon könnyű és irtó látványos.

Vodka

Néhány, a PC-s világban használt, illetve elterjedt grafikai képfarmátum:

| | |
|--------------|---|
| Képfarmátum: | Fejlesztők vagy a program, amiben először használták, illetve a gép amiről származik: |
| GIF | CompuServe |
| PCX | PC Paintbrush |
| IFF/LBM | Deluxe Paint/Amiga |
| GEM/IMG | Ventura |
| MAC | Macintosh |
| TIFF | Corel Draw |
| BMP | PC Paintbrush for Windows |
| PIC | PC Paint, Lotus 1-2-3 |
| TGA | Truevision Targa |

Remelem sokan tudtátok hasznosítani az előző cikkben leírt rutinokat. Most is a képbetöltést, illetve az ezzel kapcsolatos képtömörítést boncolgatjuk egy kicsit.

Azt mindenki belátja, hogy ha 64 Kbyte-os képekkel

dolgozunk a demóban, akkor egy

program több Megabyte-ra is ugorhat, nem

is beszélve arról, ha játékrással kacérkodunk. A jelentős méretcsökkenés végett dolgozták ki a képtömörítést még a C64 idejében, ahol a floppykon ugye nem volt túl sok hely. Sokan vélik azt, hogy fölösleges a tömörség a CD-ROM évtizedében, a hardver megold minden problémát. Egy nagyon rossz algoritmust is lefuttat pillanatok alatt egy 486-os, ki foglalkozik azzal, hogy 500 Kb-os programokat adnak ki olyan feladatokra, amit 50 Kb-ban meg lehet írni. Éppen ezért sokkal nagyobb dicsőség és persze munka egy 650 byte-os szupergyors rutint megírni (és még 286-on is fut), mint egy 650 Mb-os játékmönstrumot kiadni, ami jóformán csak képbetöltésekből és sprite-okból áll.

Egy nagyon egyszerű tömörítési algoritmust fogok most leírni és a codeoláshoz maximális segítséget megadni. Aki már találkozott a Turbo Pascal keretrendszerével az át tudja ültetni pascalba. Mivel nagyon egyszerű az algoritmus, a tömörítési százalék is kicsi (kb. 30-70%, teljesen képfüggetlen). Ez az elv azon alapul, hogy biztosan akad egy képen egymás mellett néhány (nem is kevés) ugyanolyan színű pont. Mint tudjuk, az alap VGA felbontás (320x200x256 szín) 64000 byte-ot jelent, minden egyes byte egy képpontot takar. Ha végigvizsgáljuk a képernyő-memóriából lementett képünket és az azonos pontokat, majd megpróbáljuk rövidebben beírni, rögtön kisebb lesz a képünk.

Válásszunk magunknak egy hárombetűs azonosítót, például: PCX. Ez azért kell, mert valahogy jeleznünk kell a file-ban azt, hogy most tömörítettük a képpontokat. A három betű pedig biztonsági okokból kell. A véletlen ellenünk játszhat és előfordulhat, hogyha egy vagy két karakteres azo-



CD-ROM-BOLO

Az előző adásunkban azt a kérdést intéztük a mélyen tisztelt olvasók felé, hogy ugyan mi szükség lehet az MSCDEX 0D számú funkciójára, amely visszaadja egy bufferba a rendszerben telepített CD-ROM olvasók egységszámát, ha a 00-ás számú funkció meghívása után már tudjuk, hogy hány CD-ROM olvasónk van és melyik az első. A választ leginkább egy kérdéssel lehetne megfogalmazni: mi van akkor, ha több CD-ROM olvasónk van, nem sorba követe? Az MSCDEX leírás említ is egy hálózatos példát, ahol három CD-ROM olvasót látunk egy gépből; egy tényleg a gépben van, kettő pedig a hálózaton. Az alsó táblázat mutatja, hogyan néz ki ez a funkció.

Szükségünk van először is egy bufferre. Mivel még extrém esetben is maximum 26 CD-ROM olvasónk lehet, ezért bőven ele-

rdemes neki egy rekordstruktúrát létrehozni. Ezt a unitunk implementation részében hozzuk létre (mondjuk a CDX-es eljárások után, a CDR-es rutinok előtt), lévén a unitot használó programoknak ehhez semmi köze! A CDX-es rutinoknak nincs szüksége rá, míg a CDR-esek erre épülnek, ezért a leghelyesebb, ha ezek határára rakjuk. A fejléc a következő mezőket tartalmazza:

Request Header - Kérelem fejléc
HdrLen (Byte): a fejléc hossza byteban mérve

Send Device Driver Request (alias CDX_SendRequest)

Száma: 10h

Input paraméterek:

AX=\$1510

a rutin száma

ES:BX:

a kérelembuffer címe

CX:

CD-ROM olvasó száma

CD-ROM olvasó olyan információkat vár ahhoz,

hogy lejátsszon egy számot, amelyek még nem állnak a rendelkezésünkre.

A legközelebbi számban elkezdjük begyűjteni ezeket a plusz információkat!

The Richfelder

Get CD-ROM Drive Letters (alias CDX_GetCDROMDriveLetters)

Száma: 0Dh

Input paraméterek:

AX=\$150D

a rutin száma

ES:BX

a buffer címe

gendő lesz egy 26 byte-só buffer. A unitunkban ezt a CD_Drives tömbb személyesíti meg. Amint az ábrán látható, a unit kibővíti a fenti rutinnal, amit az inicializációs részben meg is hívunk, átadva neki a CD_Drives változót. A rutin meghívása után a tömb első eleme tartalmazza majd az első CD-ROM olvasó számát, a második a másodikát és így tovább.

Hol vehetjük ennek a funkciónak hasznát? Első ránézésre azt gondolnánk, sehol. Pedig szükség lehet rá a több CD-s rendszerekben. Általában ezt a problémát úgy hidalják át a CD lejárások, hogy vagy csak az első egységről hajlandók lejátszani, ügyet sem vetve arra, hogy esetleg a harmadikban ül a CD, vagy induláskor bekérni a CD-ROM olvasó egységszámát vagy betűjelét. Utóbbi esetben nem árt ellenőrizni, hogy a megadott egység tényleg CD-ROM olvasó, ehhez pedig több CD-ROM olvasó esetén nem elég tudnunk, hogy hány van és melyik az első, tudnunk kell azt is, hogy melyik a második, stb.

Ennyi bevezetés után foglalkozunk egy kicsit a Send Device Driver Request funkcióval. Az első részben említettük, hogy ő a lelke a CD-ROM olvasóval folytatott kommunikációnak, ugyanis ő szállítja a kérelmeket felé. Felépítése a második táblázatban látható.

Szokásunkhoz híven először átadjuk AX-ba a funkció számát, majd az ES:BX párost beállítjuk úgy, hogy az a kérelembufferinkre mutasson, a CX-ben pedig megadjuk, hogy melyik CD-ROM olvasónak szól a kérdés.

A kérelembuffer tartalmazza a végrehajtandó funkció paramétereit. A kérelem két részből épül fel. Az első része a fejléc. Ez minden kérelemnél azonos és előre megadott mezőket kell, hogy tartalmazzon, ezért

SubUnit (Byte): úgynevezett Subunit Code. Ennek a mezőnek csak "CD jukebox-ok" esetén van jelentősége. Ezek olyan berendezések, amelyek a rendszer felé egyetlen egységként jelennek meg, ugyanakkor több CD-ROM olvasót (subunitot) tartalmaznak. Ahhoz, hogy az egységen belül elérjük az egyes CD-ROM olvasókat, szükség van egy másodlagos címre, ez a subunit code.

CmdCode (Byte): Ez a mező tartalmazza a végrehajtandó funkció számát.

Status (Word): A funkció eredményét tartalmazza.

Resrvid (array): Számunkra lényegtelen, lefoglalt terület.

A kérelem másik fele minden funkcióra más és más, ezért az egyes funkciókat végrehajtó rutinokban van definiálva.

Térjünk vissza a Send Device Requestre. Szót kell még ejtünk a CX-ről, azaz a CD-ROM olvasó egységszámáról! A Send Device Request ugyanis az itt megadott CD-ROM olvasóhoz viszi a kérelmet, ezért nem mindegy, hogy mit adunk meg. Elméletileg megoldható, hogy az eljárás paraméterben kapja meg, hogy melyik CD-ROM olvasónak szól a kérdés. Még sem ezt a megoldást választjuk, mert így bármelyik eljárásból megszólíthatnánk bármelyik CD-ROM olvasót, amely előbb-utóbb káoszhoz vezetne. Ehelyett használjuk a korábban már bemutatott CD_Current nevű változónkat, amelyben mindig az aktuális CD-ROM olvasó számát tartjuk.

A Send Device Request megírásával elhárult az akadály a CD-ROM olvasó programozása előtt. A kérelmekben elküldött megfelelő kódokkal elérhető például a Play Audio parancs, azaz végre le lehetne játszani számokat a CD-ROM-ról. Sajnos, az még egy kicsit messzebb van, ugyanis a

unit PCXCDDU3;

interface

var

| | | |
|----------------|--------------------------|------------------------------|
| CDR_Status | : Word; | { Status } |
| CD_Letters | : Byte; | { Number of CD-ROM devices } |
| CD_StartLetter | : Byte; | { Number of 1st CDR device } |
| CD_Current | : Word; | { Current CDR device used } |
| CD_Drives | : array [1..26] of Byte; | { All CD-ROM devices } |

implementation

uses DOS;

(* ***** *)

(* CDX_GetLetterNumber

*)

(* Get Number of CD-ROM drive letters

*)

(* Input:

(* AX = \$1500

*)

(* BL = Number of CD-ROM drive letters

(* CL = Starting drive letter of CD-ROM dirve (A=0, B=1, ...)

(* ***** *)

procedure CDX_GetLetterNumber;

var

r : Registers;

begin

r.AX := \$1500;

Intr(\$2f,r);

CD_Letters := r.BL;

CD_StartLetter := r.CL;

CD_Current := CD_StartLetter;

end;

(* ***** *)

(* CDX_GetCDROMDriveLetters

*)

(* Get Number of CD-ROM drive letters

*)

(* Input:

(* AX = \$150D

(* ES:BX = Device list buffer

(* ***** *)

procedure CDX_GetCDROMDriveLetters (var CDBuf);

var

r : Registers;

begin

r.AX := \$150D;

r.EI := Seg(CDBuf);

r.BX := Of(CDBuf);

Intr(\$2f,r);

end;

(* ***** *)

type

TReqHdr = record { Request Header Type }

HdrLen : Byte; { Header Length in Bytes }

SubUnit : Byte; { SubUnit for minor devices }

CmdCode : Byte; { Command Code }

Status : Word; { Status }

Resrvid : array [1..8] of Byte; { Reserved }

end;

(* ***** *)

begin

CDR_Status := 0;

CDX_GetLetterNumber;

CDX_GetCDROMDriveLetters(CD_Drives);

end.

Linux-titkok

Bosszant, hogy sok megbájtnyi RAM-mal felszerelt PC-den csak zavaros "UMB optimalizálás" után tudsz annyi helyhez jutni, hogy kedvenc DOS alkalmazásod lefuttasd? Furcsának érzed, hogy a lassan 64-bites CPU-val rendelkező gépeken még mindig 16-bites alkalmazásokat futtatsz? Fejlesztőként megpróbálnál kezelni egy 500 kbájtos tömböt és megdöb-bensz, hogy ez még Windows alatt is milyen nehéz egy olyan processzorral, amely 4 gigabájt memóriát képes közvetlenül elérni? Esetleg arra gondolsz, hogy nagy nehezen összehozott programod hogyan viszed át más platformra? Meghökkenesz, amikor azt látod, hogy Windows alatt roppant drága és modern géped olyan lassan produkálja az eredményt, mint néhány éve egy korszaki 286-os DOS-sal? Ha ezen kérdések bármelyikére IGEN-nel válaszolt, gratulálunk - új operációs rendszerre van szükséged!

Ha a PC-k nyüzsgő világa felé nézünk egy osztállyal, a munkaalomások (workstation), majd a miniszámítógépek elegánsan hívős társaságát találjuk. Ezen gépek

többségén makacs egyöntetűségel egy Unix-nak nevezett operációs rendszer ill. ennek valamilyen klónja fut. Az ilyen gépek csodákra képesek: több felhasználó sok-sok feladatot egyszerre futtatják, teljes természetességgel osztják el fájlrendszerüket a hálózaton, szerencsésebbek az Internet-re köthetik őket, ahol az egész földgolyóval beszélgethetnek, olyan ablakrendszert használnak, amely nem tesz különbséget a saját és hálózaton levő gép között. Egy ilyen rendszer bizonyonnyal iszonyatosan nagy gépet igényel. Mégis, meglepő, hogy a munkaállomás kategória legalján a modern PC-knél kisebb teljesítményű gépek is Unix-ot használnak. Az ötlet innen természetesen következik: mi volna, ha létezne PC-re is Unix? Sok ember fejében megfordult ez a gondolat: rettentő összegekért kapható is Unix az SCO-tól vagy a Novell-től. Ami azonban e cikk szempontjából fontosabb, az ötlet Linus Torvalds, finn egyetemistában is felöltött és ezzel kezdetét vette az ingyenes szoftverek egyik legnagyobb kalandja, a Linux.

Egy kis történelem. A sztori 1991-ben kezdődik, amikor is Linus (ahogy őt Linux-os körökben ismerik) szórakozásból elkezdett írni egy új kernel-t (rendszermagot), amellyel versenyezni szeretett volna egy kis Unix változattal, a Minix-szel. 1991 októberében a 0.02-es változat elkészül és Linus együttműködésre kér minden érdeklődőt az Internet-en.

Ezek után a Linux-ot a világ minden sarkában dolgozó programozók szervezetlen bandája fejlesztő tovább Linus vezetésével és 1992 márciusában a rendszer már a 0.95-ös verziózámmal tart. A Linux itt találkozik egy másik ambiciózus projekttel, a GNU-val, innen származik a rendszer használatát lehetővé tevő programok nagy része is. A GNU egy horodozható, Unix-szerű ingyenes operációs rendszer megvalósítását tűzte ki célul. A GNU kernel még nem készült el, de nagy mennyiségű program már igen (például shell-ek (parancsértelmezők), fordítóprogramok, stb.). Miközben a Linux kernel-t lassan befejezik (1994-re eléri az 1.0-ás verziószámot) Unix szoftverek elképesztő halmazát és az X Windows ablakrendszert is a Linux alá hozzák. A rendszer olyannyira készen lesz, hogy installálókitek (Linux-os terminológiával "disztribúciók") is megjelennek, így már egyszerű földi halandó is képes Linux installá-

lásra, színes menük segítségével. A Linux egy komoly, Unix kompatibilis operációs rendszer lett, amely a szerzők szándéka szerint mindenki által teljesen ingyenesen hozzáférhető, aki be akar hatolni a Unix elvárásolt birodalmába.

Hogy miért érdemes ilyen kalandos utazásra vállalkoznunk? Hát először is a kaland maga megéri. Van azért néhány észér is.

A Unix (a Linux is) többet nyújt, mint bármely más agyonreklámozott PC-s operációs rendszer. Unix alatt számos probléma már jó régen megoldott, amivel a PC-n még csak most küzdenek. Ilyen az elosztott hálózati fájlrendszer prioritásos védelemmel - valódi multitasking úgy, hogy egy alkalmazás hibája esetén a többi akadálytalanul fut tovább, több felhasználó működéskor akár hálózatról is.

A Unix a munkaállomás kategória bevett operációs rendszere. Munkaállomásokat egyre több helyen használnak és ilyen gépek még nem állnak mindenki asztalán - Unix tapasztalatokat könnyebben szerezhetünk otthoni PC-nken.

Paller Gábor

(Következő számunkban folytatjuk Linux leírásunkat - egy kicsit jobban belemélyedünk az operációs rendszer titkaiba...)

Hol van az irodája?

A következő oldalon fontos hírnünk van az Ön számára.

BBS a hálóban

Előző számunkban a Fido levelezés kialakulásáról, céljairól beszéltünk. Most ott folytatjuk, ahol abbahagytuk.

A FidoNet-en az irányelv értelmében semmilyen kereskedelmi tevékenység nem megengedett. Azaz nem használhatja például egy cég belső üzleti levelezésére, nem jelentethet meg árlistákat, reklámokat. Ugyanakkor tilos a FidoNet-en (vagy azt felhasználva) illegális tevékenységet végezni: tehát nem szervezheted meg itt az esti bicikli-csórást, de lopott progikat, vírusokat sem terjeszthetsz a hálón büntetlenül. Sajnos vannak, akiknek mindezek ellenére csipí a szemét egy ilyen hálózat. Talán éppen azért, mert ingyenes, és széles körben elérhető. Legutóbb Olaszországban kobozták el a Fido node-ok jó részének gépeit.

Az indok: találtak az egyik lefűltt vírusterjesztő gépén egy FidoNet node-listát. Kedves, nem? Ez nagyjából olyan, mintha egy kábítószercsempésznél lelt budapesti telefonkönyv alapján módszeresen végiglátogatnák az összes előfizetőt, elkozbogtatva az összes porcuprot és lisztet... No mindegy, reméljük, hogy idehaza nem követ el senki ekkora ballépést.

A Fido mára nem az egyetlen rendszer, amely így szerveződik. Hogy miért alakult ki egy szabadon felhasználható rendszerrel párhuzamosan több másik is? Talán azért, mert a FidoNet nagy rendszer, információtartalma igen nagy, viszont mérete miatt napjainkra elvesztette baráti kör jellegét. Többek közt ezt ellensúlyozandó, valamint speciális igények kielégítésére (utóbbira példa a VirNet, amely kifejezetten a vírusok elleni küzdelmet tűzte zászlá-

ára) alakultak kisebb, esetleg csak szűk földrajzi kört felölelő hálózatok, amelyek a Fido szerveződését követve épülnek fel. Mivel kevesebb levelező használja ezeket a hálókat, kevesebb és esetleg kevésbé szigorú szabály segítségével is fenntartható a zavartalan működéshez szükséges rend. Magyarországon két jelentősebb amatőr alternatív hálóról tudok: a HappyNet és a FreeNet rendszerekről.

Ha érdekel a levelezés, érdeklődj bátran bármelyik hálótag BBS rendszergazdájánál, de azért hadd adjak egy pár jó tanácsot: minden BBS-nek két létfonosságú adata van: a telefonszáma és a nyitvatartása. Soha ne hívj egy rendszert, ha nem tudod, mikor van nyitva, mert



nagyon sokszor az otthoni, egyetlen családi telefonvonalon ülnek ezek a gépek. Ki ne lenne ideges, ha a telefon folyton csörög, és a másik oldalon senki nem szól bele, mindössze a modem pittyeg a kagylóba idétetlenül?

- a levelezés joga általában nem automatikus, neked kell kérned a SysOp-tól (rendszergazdától) azt. Hogy ezt milyen



feltételekkel adja meg neked, már az ő dolga, de például a FidoNet-re csak akkor írhatasz, ha rendszergazdád ismeri valós adataidat. Ne lepődj meg, ha a megadott telefonszámon egy addig ismeretlen hang ellenőrzésként keres. Emellett rendszerint megkövetelik, hogy letöltsd és elolvassd az adott háló rendszerszabályait.

- néhány hálón, például a FidoNet-találkozni fogsz úgynevezett moderátorokkal. Ők az egyes területek megbízott gazdái, azaz ők ügyelnek a szabályok betartására, és arra, hogy ne kalandozzon el a társalgás a megadott témától. Ha a moderátor kér valamire, vagy figyelemet, mindig vedd komolyan! Nem pusztá rosszindulatról teszi.

igaz, hogy olvashatsz leveleket online, azaz a BBS-en is, ez azonban rengeteg pénzbe kerül a hosszú kapcsolat miatt, ráadásul feleslegesen foglalod a board vonalát. Ugyanis több offline olvasó és formátum is rendelkezésedre áll. Ez azt jelenti, hogy a rendszer csinál számodra egy csomagot a kiválasztott levelekből, amelyet letöltesz, és otthon egy megfelelő programmal nyugodtan böngészhetsz, illetve megválaszolhatsz. A válaszokból a prógi

szintén egy csomagot készít, amelyet felrakva a BBS-re máris megjelennek ott a leveleid. Két rendszer terjedt el itthon: a QWK és a BlueWave. Előbbi gyakorlatilag mindenhol elérhető, de én a BlueWave-et ajánlom, mert kényelmesebb, és több a szolgáltatása.

Remélem, sikerült felkeltenem az érdeklődésed. Ha így van, minden bizonnyal találkozunk a FidoNet-en vagy a HappyNet-en... Még egy figyelmeztetés: a levelezés nagyon hamar Fido-függőséget tud okozni - a "betegek" pedig (tapasztalataim alapján) fertőznek...

Jacinth
FidoNet: 2:371/8
HappyNet: 149:361/1

A FidoNet(r) és a Fido(r) Tom Jennings és a Fido Software, Inc. bejegyzett védjegye.

Ready
COMPUTERS

BUDAPEST 1054 BATHORY U. 19. TEL: 131 05 18 111 66 96 FAX: 111 86
H-P-IG 9.00-16.30 SZO: 9.00-12.00 SZERVIZ, BIZOMÁNYOS ÉRTEKESÍTÉS

GYŐR MISKOLC PÉCS DEBRECEN SZOLNOK SZENTES HODMEZŐVÁSÁRHELY

| ALAPLAPOK: | WINCHESTEREK: | MONO SVGA LR MONITORRAL |
|--------------------------------------|---|---|
| 386 DX 40 128 K C OPTI | 210 MB CONNER 17,820 | HÁZ IDE BILL, 1 2 FDD, 1ÉV GAR 120 HDD 420HDD |
| 486 DLC 40 128 KB +PROC | 250 MB WD 19,104 | AT 386 SX 40 1MB 50,080 58,992 |
| 486 DX XX MHZISA VLB 256 K C GREEN | 260 MB FUJITSU 18,992 | AT 486 DLC 40 4 MB 64,250 73,160 |
| 486 DLC 31B 30/72 PIN SIMM SOCKET | 420 MB CONNER 23,400 | AT 486 DX 2 -66 4 MB 87,192 96,096 |
| | 540 MB MAXTOR 31,320 | COLOR MONITOR FELÁRA 14 346 FT |
| VEZÉRLŐ KÁRTYÁK: | CD ROM DRIVE -OK: | MONITOROK: |
| IDE AT BUS FDD HDD +2S1PIG | WEARNES DUPLA SEB KODAK PH. 14,792 | MONO SVGA LR 9,472 |
| LB IDE + | PANASONIC DUPLA SEB +VEZÉRLŐ 15,120 | COLOR SVGA LR NI DAEW0 26,800 |
| TRIDENT 8900 0/1MB RAM | SONY DUPLA SEB +SW+VEZ 14,846 | COLOR SVGA PGA 22,680 |
| VLB UMC THREE IN ONE | | COLOR SVGA TATUNG 25,816 |
| VLB ALI 1/2 MB VGA CARD | | SAMSUNG SYNCMASTER 3 33,400 |
| FAST SPEED MULTI I/O | | 17" DAEW0 SVGA NI LR 84,672 |
| | | MONITORSZÜRŐ ÜVEG 700 |
| MEMORIA: | PROCESSZOROK | |
| 1MB SIMM/4MB 36BIT SIMM 3 496/14 584 | 486 DLC 40 TEXAS I 4,896 | |
| | 486 DX 2 66 AMD / INTEL 20 992 / 25 380 | |

Bárhol lehet, ahol Ön szeretné!

ThinkPad család: A rugalmas megoldás



Válasszon az új IBM ThinkPad gépek közül, és ott végezheti munkáját, ahol szeretné:

A könnyű és mobil IBM ThinkPad gépek segítségével mindig Önnel lehet egy kicsi, de jól felszerelt iroda – nem csak a munkahelyén a saját íróasztalánál, de utazás közben és otthon is. Ez ma már nem luxus, hanem a modern üzleti élet fontos kelleke: a ThinkPad gépek kiemelkedő teljesítményt és minőséget nyújtanak olyan versenyképes áron, ami a költségérzékeny cégek számára is vonzó.

Az IBM folyamatos technológiai fejlesztésekkel gazdagítja hordozható gépeit. Ezt számos nemzetközi díjjal honorálták. Az IBM piacvezető a hordozható számítógép kategóriában. Elsőrangú minőség, harmonikus külső és csúcstechnológia: a legújabb Intel processzorok, a PCMCIA csatlakozás, a halk billentyűzet és a TrackPoint II. Az IBM ThinkPad gépe a legmegbízhatóbb partnere lesz vállalkozása bármely szakaszában.

ThinkPad 340: Egyedülállóan előnyös ajánlat

A ThinkPad család legfiatalabb tagja az ThinkPad 340-es. Mindazt a minőséget és innovatív technológiát, amely nemzetközi elismerést hozott az IBM számára, igen kedvező áron kínálunk. Kiváló teljesítménye és versenyképes ára különösen kedvezővé teszi induló vállalkozások számára.

Mind a kezdők, mind a tapasztalt felhasználók élvezhetik az IBM ThinkPad technológiai jellemzőinek és speciális funkcióinak sorát:

– A nagy teljesítményű 486SLC2 50MHz processzor 16 KB cache memóriával, a komolyabb alkalmazásoknak is megfelelő környezetet biztosít.

– A nagyméretű 9,5 inch STN VGA monokróm kijelző kontrasztos képet nyújt 64 tiszta, jól elkülöníthető szürke árnyalattal.

– A legújabb fejlesztések tovább csökkentették az energiafelhasználást, az akkumulátor folyamatosan töltődik, így az eddiginél hosszabb üzemidőt biztosít. A képernyőn a gép energiafelhasználása nyomon követhető.

– Beépített PCMCIA csatlakozó a különböző bővítő kártyákhoz. Az IBM PC Card Director funkció könnyebbé teszi a PCMCIA csatlakozók használatát, mint valaha.

– A csendes billentyűzet és a beépített egér (TrackPoint II.) könnyebb és gyorsabb kezelést eredményez.

A ThinkPad 340 csomag ezeken kívül még tartalmazza a következőket:

– 4 MB memória (12 MB-ra kiterjeszthető)

– 125 MB Winchester

– Előretöltött IBM DOS 6.3 verzió kiterjesztési funkcióval (a diszk kapacitás növelhető)

– Előretöltött Microsoft Windows 3.1.

– Nemzetközi garancia.

Keresse a legközelebbi Hivatalos IBM dealernél.

Hivatalos IBM dealerek: Distribútorok: Computer 2000 1027 Budapest, Kapás u. 11-15. Tel. 202-4520; R.A.Trade Kft. 2040 Budaörs, Petőfi S. u. 61. Tel. 161-2286; Visszateladók: Computerland Kft. 1035 Budapest, Vihar u. 8. Tel. 188-8340; Caset Kft. 1142 Budapest, Kassa u. 6. Tel. 163-6043; Dana Elektronika/MemAge 1083 Budapest, Seregélyi u. 7. Tel. 267-1092; Ein Trade 1147 Budapest, Ugrász u. 49. Tel. 251-3978; Hotel Informatica 1093 Budapest, Léva u. 27. Tel. 215-4398; Mares Kft. 1013 Budapest, László u. 7-9. Tel. 201-5096; Palpa Kft. 1112 Budapest, Balatoni út 46. Tel. 209-1106; Professional Kft. 1033 Budapest, Kaszásbél u. 3. Tel. 167-0023, 187-0348; Rencsler Kft. 8000 Sárospatak, Kézai Béla u. 1. Tel. 22529-473; Bálvány 118 Budapest, Vau út 104. Tel. 206-7325; Szelemi Kft. 1068 Budapest, Ruppel Rózsa u. 2. Tel. 142-0345; Tóthgép Kft. 1112 Budapest, Lipótvai u. 13. Tel. 227-5719; Országos háttérrel rendelkező viszonteladók: Professional Kft. 1033 Budapest, Kaszásbél u. 3. Tel. 167-0023, 187-0348; 9029 Jászócs, Páncsa u. 46. Tel. 52415-205; 9700 Szombathely, Babócsa u. 14. Tel. 945338-28; UplifeKft. 1033 Budapest, Szentkerti u. 23-31. Tel. 188-6101, 188-4356, 1066-6290; 6223 Szept, Szamos u. 4. Tel. 62078-265; 9024 Gócs, Szegedy Á. u. 62-64. Tel. 90-428-222; 6500 Baja, Szabadság u. 10. Tel. 70-922-970; 7621 Pécs, Lycaeus u. 7. Tel. 72-933-955; 7100 Szekszárd, Rákóczi u. 15. Tel. 74-919-313; Dana Elektronika/MemAge 1083 Budapest, Seregélyi u. 7. Tel. 267-1092, 267 1093, 266-1094, 1077 Budapest, Kocsfalvi u. 2. Tel. 266-6437; 1132 Budapest, Csabai u. 10. Tel. 129-7888; 6722 Seregely, Petőfi S. u. 15. Tel. 62-922-477; 9023 Gócs, Ujlaki u. 7. Tel. 96-914-656

IBM
IBM Magyarország

Hangkárttyákról mindenféle

Dr. MIDI

Kellemes szórakozást kívánok e havi orvosi szaktanácsadásom olvasóinak, - hosszú bevezető mondatok helyett vájgunk a közepébe.

A hozzám érkező levelek nagy része a következő, vagy hasonló kérdésekkel árasztott el: "Mondd meg, melyik a legjobb hangkárttya!", "Melyik a jobb hangkárttya, X vagy Y?". Nos, feleim, látotok kell, hogy ez így nem működik! Nézzük például, melyik a jobb kocsi: a Ford Transzit kibusz vagy a Mercedes személyautó? Aki tízfős családját szeretné kirándulni vinni, annak a Transzit, aki pedig egyedül megy egy üzleti tárgyalásra, annak a Mercedes. Következtes: minden autónak megvan a maga megfelelő vevőkre, ez persze nem azt jelenti hogy egy-egy termék kategóriában nincs verseny, de összehasonlíthat csak egynemű dolgokat lehet, vagy néha azokat sem - az egyik tárgy ezt tudja, a másik azt. A hangkárttyákkal is így van. Aki jó minőségű hangfelvételeket akar csinálni, annak mást kell vennie, mint aki zenélni akar, vagy egyszerűen csak játszani. A következő sorok megpróbálják a legfontosabb nézőpontokból megvilágítani a különbségeket (mivel a taglalás jó hosszúra sikerült, ráadásul lógtunk még egy táblázattal is, kénytelenek voltunk több részre vágni a cikket):

A felvétel/lejátszás minősége

A kárttyák többsége képes külső hangforrásból származó hangot harddiszken rögzíteni, majd visszajátszani, akár egy közönséges magnó. A felvétel minősége a döntő szempont abban az esetben, ha ilyen terveket szövögetünk magunkban. Az valószínűleg unalom ismételtgetett közlő, hogy a minőséget két paraméter, a mintavételi frekvencia és a felbontás (bitben) határozza meg. Az is ismert, hogy az etalon a CD, a maga 16 bitjével és 44.1 kilohertz-ével. A marketing-szlogenek hatására most mindenki azt hiszi, hogy hű, de jó nekünk, ha 16 bites, 44 kHz-es kárttyánk van, mert akkor van egy olyan magnónk, ami olyan tiszta felvételt csinál, mint egy CD. A prospektusokból (CD quality!) legalábbis egyesek erre következtetnek. A valóság ezzel szemben az, hogy a terminus technicus-ban a CD-minőség tényleg csak egyszerűen annyit jelent, hogy 16 bit-44 kHz, de ez nem tartalmaz semmiféle megkötést a digitális részt körülvevő analóg áramkörökre! A hang pedig, mint tudjuk, analóg folyamat, így a minőségét az analóg áramkörök paraméterei is meghatározzák. Komolyabb lemezstúdiókban, ahol CD-re dolgoznak, előfordulnak olyan A/D átalakítók, amelyek önmagukban több, mint félmillió forintba kerülnek. Ezek nyilvánvalóan jobb eredményt produkálnak, mint a hangkárttyák, amelyek

mindenestül húszszer alatt vannak. És ez csak az egyik nézőpont. A másik a sebesség, vagyis a hangfelvétel mennyire terhel le a számítógép központi egységét. Alapvetően kettéle technológiát alkalmaznak hangadat-átvitelre, DMA-t vagy memóriába ágyazott kommunikációt. A DMA lehet lassú, vagy még lassabb: van olyan DMA-s hangkárttya, amivel 386-os gépen el se lehet érni a CD-minőséget - a hang akadozik, kihagy. Ha mozgóképek-digitalizáló kárttyánk van, és a mozi hangját kell felvenni, minden DMA-s kárttya bedobja a törlőkötőt: kb. 1 másodpercenként, a DMA-transzfer idejére a mozgóképek megtörnek, kihagy. Ebben az esetben csak a memóriába ágyazott kommunikáció jöhet szóba, ezt a módszert azonban sajnos - ki tudja, miért -, csak a Turtle Beach alkalmazza.

Szintetizátor

Gyakorlatilag minden hangkárttya (a tudomásom szerinti egyetlen kivétel a Tahiti) tartalmaz valamilyen áramkört, ami hangszerekhangok utánzását hivatott elvégezni, több (tipikusan 11, 22, 24, 32) szolamban. Az alapvető különbség itt is unásig ismert: van az olcsóbb, egyszerűbb, rosszabb minőségű FM, és van a sokkal élethűbb PCM. Az FM-re ennél több szót nem érdemes vesztegetni, inkább a PCM-szintek különbségeit boncolgassuk. Minden ismert PCM-hangkárttya General MIDI-kompatibilis - mi is a General MIDI? A GM nem interfész, - több prospektusban sikerült már megtalálnom, hogy ez meg ez a kárttya GM-interfészsel van felszerelve - nos, ez akkora butaság, amihhez hason-

lót, keveset találni. Sajnos, ezt a tévéthet néhány játékszoftevergyártó is erősíti, mikor odajárják a Setup-ban, hogy "Music device - General MIDI". Ezalatt a legtöbb esetben a Roland SCC1-et értik. Ezzel sikerül a szegény felhasználókat az örületbe kergetni - megveszik a GM-kompatibilis hangkárttyájukat, hazaviszik, beállítják a játékon a GM-zenét, erre a gép jólag felejt. Szövegünk tehát le: a GM lényege kizárólag egy kód táblázat, amely leírja, hogy a zongora helyén minden kárttyán a zongora szóljon, a hegedű helyén hegedű, és így tovább, összesen 128 hangszere (plusz a dob-készlet). A GM nem mondja meg, hogy milyen port címen, megszakításon, milyen protokollal kell a kárttyát megszólaltatni, ez mindenkinek az egyéni problémája.

Minőségi különbségek persze a PCM-kárttyák között is vannak. A legfontosabb paraméter a General MIDI-hangszerek mérete. Minél nagyobb a megabájtban mért méret, a hangkárttya valószínűleg annál jobban, élethűbben fog szólni, hiszen így a hangszerek hangjából hosszabb időtartamot lehet elködölni. Az 512 kilobájtos, 1 megabájtos megoldásokat hangzáshűség szempontjából nyugodtan elfelejthetjük, mert ennek a tömörítétesnek-paszírozásnak vannak évi korlátai. Ha a dobok hangjának hossza csak milliszekundumokban mérhető, akkor a dolog ismét nem hasonlít egy valódi dobhoz, amelynek egyszerűen hosszabb ideig változik a hangja - vagyis majdnem ugyanott vagyunk, mint az FM-nél.

(folytatjuk)

GG

| | SoundBlaster 16 | SoundBlaster AWE32 | Gravis UltraSound | Gravis UltraSound MAX | Roland SCC1 | Turtle Beach Maul | Turtle Beach MultiSnd | Turtle Beach Tahiti |
|-------------------------------|---|---|---|---|---|--|-----------------------------------|---|
| Max. mintavételi frekvencia | 44.1 kHz | 44.1 kHz | 44.1 kHz | 48 kHz | - | - | 44.1 kHz (64-szeres túlvételezés) | 44.1 kHz (64-szeres túlvételezés) |
| Max. felbontás be/ki | 16/16 bit | 16/16 bit | 8/16 bit | 16/16 bit | - | - | 16/18 bit | 16/18 bit |
| Digitális csatorn. max. száma | 2 | 2 | 32 | 32 | - | - | 2 | 2 |
| Szintetizátor elve | FM | FM + PCM | PCM | PCM | PCM | PCM | PCM | - |
| Szintetizátor típusa | OPL3 | OPL3 + E-mu 8000 | GFI, Voice Crystal hangokkal | GFI, Voice Crystal hangokkal | Roland Sound Canvas (SC55) | Wavefront | E-mu Proteus 1 XR | - |
| ROM méret | - | 1 Mb | - | - | 3 Mb tömörített | 2 Mb tömörített | 4 Mb | - |
| RAM méret (beépítve/max) | - | 512 Kb/28 Mb | 256 Kb/1 Mb | 512 Kb/1 Mb | - | 256 Kb/8 Mb | - | - |
| General MIDI méret | - | 2 Mb | 5.6 Mb | 5.6 Mb | 6 Mb | 4 Mb | 4 Mb | - |
| effekt | - | kórus, zengető | - | - | kórus, zengető | - | - | - |
| térnyelvési eljárás | - | QSound (180 fok) | Focal (360 fok) | Focal (360 fok) | - | - | - | - |
| hangredít program | Voyetra (FM) | Voyetra (FM) | PatchMaker, GUSTav | PatchMaker, GUSTav | CanvasMan | Wave SE, WavePatch | Sound Quest Soloquest | - |
| CD-ROM interfész | 1. Panasonic, 2. Mitsumi-Panas -Sony, 3. SCSI-2 | Mitsumi-Panasonic-Sony | bővíthetőségre kapható Sony, Philips, SCSI-2 | Sony, Mitsumi, Panasonic | - | - | - | - |
| MIDI portok száma | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 3 |
| kompatibilitás | Adlib, SB, Roland MPU-UART | Adlib, SB, Roland MPU-UART, General MPU, General MIDI | Adlib, SB, Roland MT32-LAPCI-SCCI-MPU, General MIDI | Adlib, SB, Roland MT32-LAPCI-SCCI-MPU, General MIDI | Roland MPU, General MIDI, GS | Roland MPU, General MIDI | General MIDI (szoftver) | - |
| megjegyzés | az SB-sorozat 16 bites tagja | SB 16 bites, PCM-szintű tagja, bővíthető | általános játékkárttya PCM színnel, bővíthető | általános játékkárttya PCM színnel, bővíthető | szabványos Roland szintetizátor-kárttya | Roland-kompatibilis szintikárttya, bővíthető | 4 legelő 16 bites hangkárttya | 16 bites rögzítő, színi nélkül (Wave-Saber csatlakozóval) |
| netó ár (körtőlbeul) | 18 000 Ft | 35 000 Ft | 20 000 Ft | 30 000 Ft | 65 000 Ft | 25 000 Ft | 60 000 Ft | 35 000 Ft |

PC-alapozó

Egy hónappal ezelőtt nem gondoltuk, hogy ekkora vihart fogunk kavarni olvasóink körében. Rengeteg levelet kaptunk, sokan kérdeznek konkrét eseteket, mit és hogyan érdemes vásárolni. Rengeteg szakirodalom létezik, fokozatosan nő a háztartásokban levő PC-k száma, és az emberek akarják tudni, hogy az Ő számítógépük hol helyezkedik el a sorban, mit érdemes megvenni, mi az amit igazán ki tud használni.

Akár új gépet szeretnénk vásárolni, akár már meglévőnkét bővíteni, soha nem a gépnél kell kezdeni. Először magunkban kell tisztázni, hogy azt az adott gépet főleg mire akarjuk használni. Hogy emellett esetleg a géppel játszani is szeretnénk, vagy csak leveleket írni, ez egy másodlagos dolog.

Ha megvan a fő felhasználói terület, akkor programot, szoftvert kell hozzá választani, ami elképzeléseinket maradéktalanul ellátja. Minden programnak van egy minimális hardver, konfiguráció igénye így már rögtön egy támponthez jutottunk. Egy rosszul megválasztott számítógép konfiguráció tönkretelheti a kapcsolatot az egész PC-s világgal, esetleg elmegy az egésztől a kedvünk.

Amennyiben 286-os számítógépünk el tudja látni feladatát és csak a háttértároló (winchester) kapacitása fogy el, úgy vásárolhatunk egy második winchestert, vagy az eladótól kérhetjük, hogy cseréljék le a meglévőt egy nagyobbba, természetesen a különbséget megfizetésével. Mivel az eladók már nem néznek jó szemmel egy 40MB, 80MB-os winchesterre, ezért igen alacsony árakat kínálnak az évekkal ezelőtt drága pénzen vásárolt winchesterekért. Javaslatom egy második háttértároló. Minél nagyobb, annál olcsóbb, MB/FT viszonylatban, és attól sosem kell félni, hogy sokáig kihasználatlan marad a merevlemez kapacitása. Új winchesterünk legyen az elsődleges (C:\), régink legyen a (D:\), ahol mondjuk tárolhatunk játékokat, vagy erre archiválhatunk, vagy csak a kevésbé fontos dolgokat tehetjük ide. Ha 286-os gépünket főleg játékra használjuk, és esetleg MONO, MONO VGA vezérlőnk, monitorunk van, igen nagy látvány különbséget fog okozni egy színes VGA, S-VGA monitor cseréje. Javasolt az alacsony sugárzású monitor, mely manapság egy-két ezer forinttal drágább, viszont szemünk azt hiszem ennyit megérdemel. Tulajdon-

képpen ezzel be is fejeztük a 286-osok világát. Ennek a gép családnak a memória bővítéséről már a múltkoriban írtunk, igazán nem sokat lehet, illetve érdemes erről beszélni. Egyszerűen a 286-os számítógépeken túljárt az idő kereké, de mégis akinek nincs ennél többre szüksége, nem kell cserélni a jól bevált alkalmazások terén, még évekig futhatnak rajta. Egy videotéka program, egy könyvelői rendszer, egy üzlet számlázógepe, programozás megtanulásához tökéletesen elegendők.

Magasabb igényeket elégítenek ki a 386/486-os számítógépek. Ez már egy színes kavalkáád, ahol a fantáziának már csak a pénzárca, és jelenleg a Pentium tud korlátot szabni. Kis hazánkban ma a 386-os PC a legkeresettebb a piacon. Memória bővítése legtöbb esetben 32MB-ig terjedhet. Ez még a legkényesebb felhasználók ízlését is kielégíti. Windows igazi használatáról tulajdonképpen ennél a gépcsaládnál beszélhetünk először, mivel ez egy 286-os gépen csak kinszenvedés volt. A Windows, több alkalmazással, 386-os gépen is a 4MB RAM memória mellett használható igazán, 8MB-tól felfelé pedig már kimondottan jól érzi magát. Háttértárolókra a fent említett tanácsaim itt is élnek.

A matematikai műveletek sebességének gyorsítására társprocesszorokat használnak (486DX

számítógépektől felfelé ezek már a processzorba vannak integrálva. Bonyos szoftverek működéséhez elengedhetetlen, pl. AUTOCAD, más alkalmazások esetében is nagyon hasznos lehet, pl. EXCEL, CORELDRAW. Talán sokan ismerik ez utóbbi programban a csak elmozdított egér után megjelenő homokóra jelenséget. Hogy ezt a homokórát minél kevesebbet lássuk, hogy munkánk minél gördülékenyebb legyen, még 386-os gépen is van egy kis gyorsítási lehetőség. A VESA-s kontrollereket, VGA meghajtókat fogadni tudó alaplapok 32 bites vezérlésük miatt igen gyorsan tudják kezelni winchesterjeinket, monitorainkat.

A világ ma a Multimédia felé halad, a több száz MB-nyi adatok, képek, digitalizált hangok világa felé. Egy valódi MULTIMÉDIÁS gép minimálisan egy 486-os számítógép, egy CD-ROM, egy 8 vagy 16 bites hangkártya, és jó minőségű S-VGA monitor.

Következő fejezetünkben erről szólnak. Későbbiekben majd még szeretnénk kitérni olyan nem lényegesnek tűnő problémák megoldására, hogy pl. milyen billentyűzetet használjunk, számítógépünk milyen házban épüljön fel, stb. Kérdéseiteket, észrevételeiteket várjuk szerkesztőségünkbe.

Adonis

De béna...

Béna, mint a számítógép, nehéz lenne találni. Béna, de azt nagyon gyorsan csinálja - mondanák a szakértők. De hogyan? Béna, és mégis... Mondjuk 10.000 évvel ezelőtt lehetett volna számítógépet építeni? Miért nem, ha nem? Hogyan, ha igen?

Ha érdekel a számítógép, lövöldözés, játékok és más, hasznos programok nélkül is, ha érdekel a játékok játéka, a béna számítógép, akkor írj rovatunknak a PC-X címére. Ha nem érdekel, ne írd, és akkor nem is lesz ilyen rovat - béna ötlet volt. Igaz, akkor soha nem fog kiderülni, milyen lett volna a kőkorszaki számítógép.



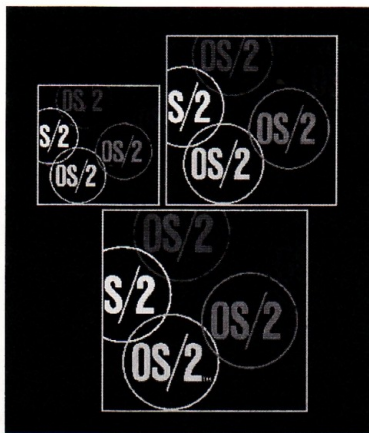
K: Komolyan mondd, hogy az OS/2-vel megkapok egy multimédiás kiegészítést is, amellyel akár egy kis stúdiót is kialakíthatok?

V: Igen, a Multimedia Presentation Manager (rövidítése MMPM/2) valóban az OS/2-es alapcsomag részét képezi, amely tökéletesen megfelelő egy magad-fajta hangkrobuta számára. Én magam is aktívan használom ezt a lehetőséget, hiszen a legtöbb-ször zenét hallgatom mialatt az OS/2-vel dolgozom. Természetesen az OS/2 gondoskodik a számítógépemben levő CD lejátszó vezérléséről illetve a kedvenc zeneszámaim ismétléséről is.

fájlt kapsz az alapcsomagban, így ha van egy hangkártyád, már ki is próbálhatod őket.

K: Hadd próbáljalak sarokba szorítani más módon. Eddig nem volt szó még arról, hogy milyen számítógépen képes futni az OS/2. Úgy tudom, hogy ezen szokott elvérezni a legtöbb 'új' operációs rendszer.

V: Pontosan így van, hiába tud sokat egy operációs rendszer,



videomeghajtó program miatt VGA felbontást használni az SVGA-t tudó videokártyával.

OS/2 futtatásához, megfelelő a legtöbb IBM kompatibilis számítógép is, amely kielégíti az OS/2 futtatásához szükséges alapfeltételeket. Már több százféle IBM kompatibilis gépen használják az OS/2-t a világon.

K: Milyen alapfeltételek szükségesek ahhoz, hogy OS/2-re átérjék?

Ha a proci kifulladt...

IBM OS/2 2.1 újoncoknak

A multimédiás guruk számára természetesen professzionális multimédiás szoftverek is rendelkezésre állnak, amelyeket külön lehet megvásárolni.

K: Például a DISCO-sok biztos örülnének egy ilyen lehetőségnek. Csak elterveznék, hogy melyik CD melyik sorszámú zeneszáma következék szépen sorban, a többbit az OS/2 már elvégezné...

V: Nem is rossz ötlet! Ennek megvalósításához sokat segítene a már korábban említett szintén az OS/2 részét képező nagyon egyszerűen megtanulható REXX programozási nyelv, amelyből természetesen programozhatóak az MMPM/2 lehetőségei is. Biztos vagyok benne, hogy nagyon gyorsan egy csinos kis alkalmazást tudnál csinálni a fenti ötlet megvalósítására.

K: És mi a helyzet a MIDI támogatással?

V: Az MMPM/2 természetesen MIDI támogatással is rendelkezik. Néhány demo MIDI

ha csak bizonyos hardvereket támogat. Szerencsére az OS/2 már nem tekinthető újnak az operációs rendszerek között, hiszen már a 2.1-es verziónál tart. Válamint a több, mint 5 milliós eladott példányszám is garancia arra, hogy az OS/2 esetében például már nem kell hiányzó

A legtöbb kártyagyártó cég már szállítja kártyái mellé az OS/2-es meghajtó programokat is, de nagyon sok eleve az OS/2 részét képezi.

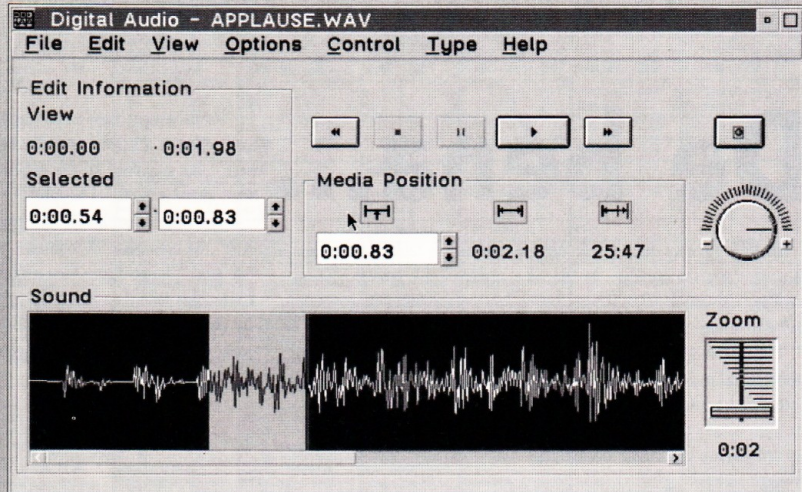
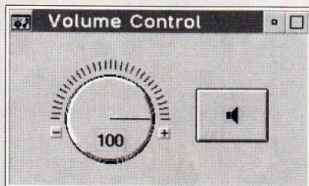
K: Elhiszem amit mondasz, de ha nem bánod, azért csak rákérdeznék néhány dologra. Kezdjük a PC-vel. Az egyik barátom azt mondta, hogy az IBM OS/2 csak eredeti IBM gépeken fut. Igaz ez?

V: Szerencsére nem igaz. Nem kell eredeti IBM PC az

V: Az OS/2 2.11-es verzió esetén a minimum RAM memóriareigény 4MB, a megfelelő teljesítményhez azonban javasolt a legalább 6MB. Az OS/2 maximumálisan 30 MB helyet foglal el a merevlemezen, ennek megfelelően egy legalább 60MB-os merevlemez javasolt. Ez azt hiszem nem különösebb probléma.

K: És milyen processzorra van szükségem?

V: Mivel az OS/2 már 32 bites operációs rendszer, ezért



Tippek és trükkök

14. tipp

Ha egy ablak elkészült és kilóg a képernyőből (például a felbontás megváltoztatása után) és nem tudod egérrel behozni a képernyőre, akkor az ablaklistában állj rá majd nyomd meg a jobb oldali egérgombot. A feljövő menüből válaszd ki a 'Cascade' menüpontot.

15. tipp

Ha azt szeretnéd, hogy egy eszköz meghajtó valamelyik speciális DOS alkalmazáshoz a ma-

gas memóriába (HMA) töltődjön, akkor a DOS-DEVICE bejegyzéshez a DOS Settings beállításoknál a meghajtó program elé írd a 'SIZE=0' bejegyzést. PL: SIZE=0
C:\OS2\MDOS\ANSI.SYS

16. tipp

Az OS/2 parancssorból történő újraindításához elegendő beírni a parancssorba a 'SET-BOOT /IBD:C' parancsot. Javítsd ki az utolsó betűt, ha nem a 'C' meghajtóról szeretnéd a betöltődést kérni.

minimum 386SX-es processzor kell. Sebességet tekintve a 386DX/33, illetve az e feletti (486-os) processzorok javasoltak az OS/2-vel.

K: Lássuk tovább! Milyen videokártyákat támogat az OS/2?

V: Szerencsére nagyon széles a skála. Néhány példa a legfontosabb videovezérlőkre, amelyeket támogat az OS/2: kiváló az OS/2 támogatása az S3-as alapú kártyákra, az ATI28800, Cirrus Logic, Trident Microsystems TVGA8900-es, Tseng Laboratories ET4000-es, Western Digital Imaging WD90C11,

C30, C31-as alapú kártyákra. Azt hiszem, elégedett lehetsz a választékkal.

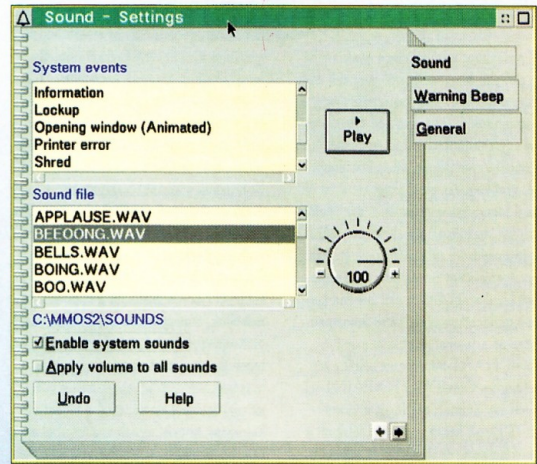
K: Igen, nem rossz. Mi a helyzet a CD meghajtókkal? Úgy hallottam, hogy csak a drága SCSI CD meghajtókat támogatja az OS/2. Igaz ez?

V: Nem, az OS/2 rendkívül sok olcsó AT-buszos CD olvasót is támogat, így például a Panasonic 521, 522, 523, 562 és 563-as modelljét, vagy a Sony CDU-31A és 33A, 7305-as modelleket vagy a Mitsumi több olcsóbb modelljét is, hogy csak a legismertebbeket említsem.

K: Miután elmondtad a multimédiás képességeket, most már hangkártyát is szeretnék használni az OS/2-vel. Milyeneket támogat?

V: A leggyakrabban használt hangkártyák a Creative Labs Sound Blaster kártyái, ezek támogatása megtalálható az MPM/2-ben is. Így használható a Sound Blaster Pro OPL2, OPL3, MCV vagy 16-os hangkártyát is az OS/2-vel. De használhatsz akár Pro AudioSpectrum 16-os kártyát vagy IBM M-Audio Capture adaptert is.

Pedig az ára kevesebb, mint... De ez inkább legyen meglepetés, különösen a legfontosabb jellemzőire gondolva: végre egy igazi 32 bites operációs rendszer, amely kihasználja a számítógép képességeit; futtatni képes DOS, Windows alkalmazásaidat a DOS számos ki-

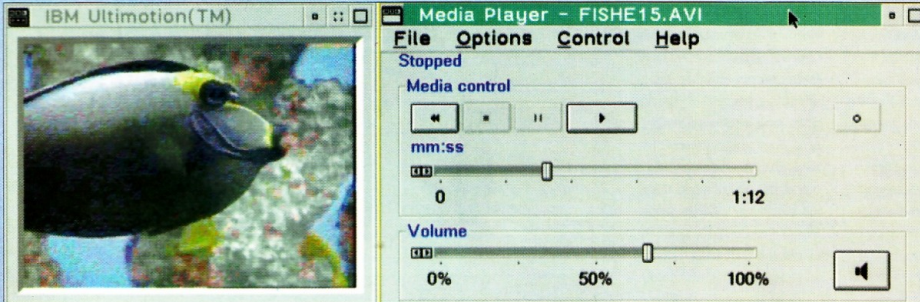


K: Azt hiszem, nem tudok hirtelen több aggályoskodó kérdést. Illetve az egyik legfontosabbat elfelejtettem megkérdezni. Az OS/2 árat. Nem hiszem ezek után, hogy olcsó.

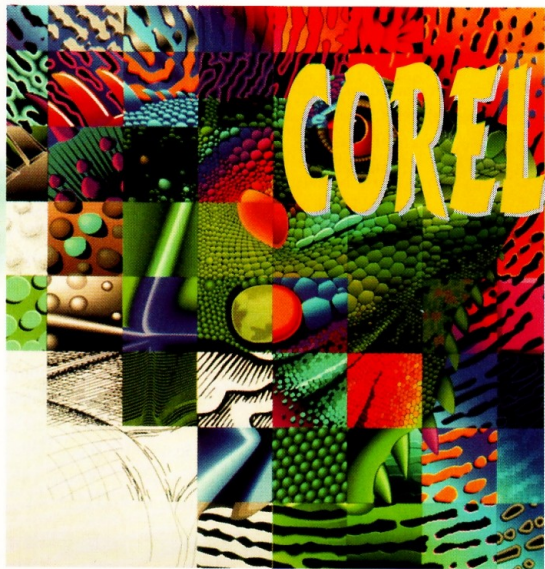
V: Hát, ha azt nézzük, hogy mit tud, akkor valóban azt lehet gondolni, hogy egy ilyen sokat tudó operációs rendszer nem olcsó.

nos korlátozása nélkül, valamint természetesen 32 bites OS/2-es alkalmazások is. Új, kényelmes, grafikus felület használhatsz a napi munka során; kiváló multimédiás kiterjesztést is kapsz az OS/2-vel, csak hogy a legfontosabbakat említsem.

K: Kíváncsiavá tettél. Egy azonban biztos: ki fogom próbálni...



Az IBM OS/2 2.1 operációs rendszerről szóló cikksorozat végére értünk - reméljük, egy kicsit közelebb kerültek ehhez a rendszerhez. Következő számunkban a legújabb fejlesztésű OS/2-ről, és az OS/2 újdonságairól írunk.



SHOW&MOVE5

Irodákban, munkahelyen gyakran fordul elő, hogy valamiről meg kell győznie a főnököt, vagy egyszerűen be kell számolnunk munkánkról. Mit tesz ilyenkor egy zöldség? Leül az íróasztalához, előszedi kimutatásait, fölül hűz maga elé, grafikon rajzol, diaképeket szed elő, majd fogja vaskos dossziéját, dia- és frásztetőjét, beköltözik az előadóterembe, majd megkísérelti odacsalni vezérét. Mit tesz ilyenkor egy tapasztalt, öreg motoros? Leül számítógépe elé, behívja kedvenc táblázatkezelőjét, kicsit kiközmetikázza az adatokat, grafikon csinál a CorelCHART-tal, retusál néhány termékfotót a CorelPHOTO-PAINT-tel, csinál egy animált cég logót a CorelMOVE-val, készíti egy rövid felvételt a főnök kedvenc énekesnőjének legújabb lemezéről a Sound Recorder-rel, s mind-eből összeállít egy látványos bemutatót a CorelSHOW segítségével. Ezután bekapog a főnökhöz, s pár perc alatt megértösti a pozícióját a cégnek.

Ez egy példa a CorelSHOW alkalmazására, amely nem mérte ki a program lehetőségeit. Maga a program egyetlen dologra képes: különböző grafikus programok végtermékeit egy felba szervezi, hozzáad némi instrukciót a megjelenítéssel kapcsolatban, s amikor erre szükség van, prezentálja az összeállítást. Működésének lényege az OLE (Object Linking and Embedding), amely annyit tesz, hogy (oléé, itt az a kép, amit kértél!) erre felkészített windows programok által készített objektumokat - amelyek lehetnek képek, hangok, animációk, zenék - egymásba lehet illeszteni, megtartva a származási programhoz, illetve file-hoz kötődést. A program használatához tehát elengedhetetlenül szükséges olyan alkalmazás, amely képes OLE típusú objektum átadására.

A program két lépésben hozza létre a show-t. Nulladik lépésként megtervezük, mit szeretnénk előadni, s megvizs-

gáljuk, milyen lehetőségekkel rendelkezünk. Az első lépés az összeállítás. Ehhez nyitni kell egy üres show file-t, meg kell határozni, milyen hosszú legyen a slide show, majd hozzáláthatunk az érdeemi munkához. Az egyes oldalakra beillesztjük a kívánt objektumokat. Ennek egyik módja, hogy megnyitjuk azt az alkalmazást, amely előállítja a számunkra érdekes objektumot. Legyen ez mondjuk a CorelCHART egyik grafikonja, a CHART-ban a grafikon a clipboardra másoljuk, átmegyünk a SHOW-ba, majd ott beillesztjük a helyére. Ugyanezt megtehetjük más Corel, vagy egyéb alkalmazások végtermékével. A másik mód: az eszköztárból kiválasztjuk a kívánt alkalmazás ikonját, annak segítségével elindítjuk a programot, létrehozuk az objektumot, majd kélpépe beillesztjük a frissen alkotott művet a bemutatóba. Ezen az eszköztáron kiemelt helyet kaptak a Corel programok, e mellett a legalsó, ablakot formázó nyomógombbal válogathatunk az összes OLE-képes programban.

A bemutató (slide show) szerkesztéséhez négyféle nézet (View) áll rendelkezésünkre. A slide view az egyes oldalakat, azok felső rétegét mutatja meg, itt van lehetőségünk az oldalak összeállítására, illetve módosítására, a background view a teljes bemutató háttérét adó képet teszi láthatóvá, melyet ezután tudjuk megjeleníteni, szerkeszteni. A speaker notes mód lehetővé teszi, hogy megjegyzéseket fűzzünk az egyes slide-okhoz, ezeket kinyomathatjuk, mankót készítve az előadás menetéhez. A slide sorter módban az oldalak sorrendjét tudjuk megtekinteni, megváltoztatni.

A kívánt objektumok behelyezésével már egy lejátszható

"valamit" kapunk, de ha ezen a ponton megállunk, még nem használtuk ki a programot! Tegyük fel, hogy egy leendő üzleti partnerünknek ismertetőt kell tartanunk cégünk termékeiről. Mivel többféle termék van, mindegyikről készíthetünk egy bemutatót, de honnan tudjuk hogy éppen melyik fogja érdekelni? Ez nem okoz problémát (esetleg problémát...).

Bemutatónk első képén ikonserű ábrákkal jelöljük termékeinket, majd megkérjük a kedves vendéget, hogy az egér segítségével mutasson rá arra, amelyikről információt szeretne kapni. A bemutató minden oldalán elhelyezhetünk vezérlő utasításokat (Cue), melyek meghatározott feltételek teljesülése esetén végrehajtásra kerülnek, ezáltal interaktívá teszük a lejátszást. Ilyen feltétel pl.: egy egérkattintás egy meghatározott objektumot, vagy egy kijelölt billentyű lenyomása, míg utasítás lehet pl.: a bemutató egy meghatározott részére ugrás, egy hanganyag vagy animáció lejátszása, vagy éppen kilépés a bemutatóból. Ezek segítségével interaktívá tehetjük az ismertetőt.

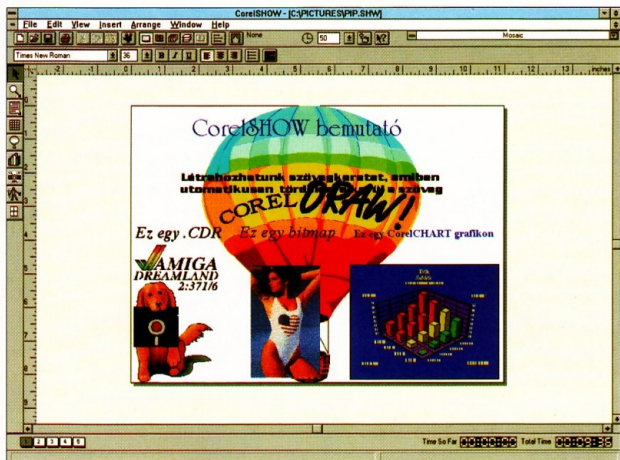
Az egyes oldalak váltásakor nem kell az "eltűnök - feltűnök" stílushoz ragaszkodni, hiszen ez a program tartalmaz átíntéses effektusokat, melyeket minden oldalhoz külön-külön is hozzárendelhetünk. Minden átíntésnek van felkeverő és lekeverő változata, de nem kellező párban használni őket.

Most gondolom, az kérdezi a tisztelt olvasó, hogy: - "Ez mind OK, de az én főnököm egy monomániás ember és nem hajlandó magának telepíteni a Corel programcsomagot csak azért, hogy megnézhesse az én slide show-mat!". Egyet-

érték vele. Csak azért nem is kell, hiszen bemutató készítésének második része a hordozható CorelSHOW file előállítás. Azért hordozható, mert nem kell hozzá más, csak a CorelSHOW Runtime Player (corelplr.exe), s máris megtekinthető bármilyen, Windowst tartalmazó számítógépen. Az egyetlen hátránya ennek a file-nak, hogy a továbbiakban már nem lehet rajta változtatni, ebből következően, csak a teljesen kész, minden szempontnak megfelelő összeállításból hozzuk létre.

A CorelMOVE kilóg a Corel programok sorából azzal, hogy nem állóképekkel, hanem animációkkal dolgozik. Mi az animáció? Mondhatnánk, hogy rajzfilm, de ez nem fedi teljesen a valóságot, hiszen, mint később láthatjuk, nem csak rajzi úton juthatunk el a "halott" anyag megelevenítéséhez. Maradjunk annyiban, hogy az animáció manipulált állóképek gyors egymásutánban való vetítését, mely a mozgás érzetét kelti. A képek ilyen céllal való feldolgozásának egyik eszköze a CorelMOVE.

A program fő munkaterülete az animáció egy-egy képkockája, a frame. Egy frame-en két rétegen tudjuk elhelyezni az összetevők két vagy csoportját, az alul fekvő a kellek rétege, a felső a szereplők. A kellek egyszerű állóképek, amelyek lehetnek bitmap típusúak, de lehet DRAW grafika is. Ezek alkotják a játék háttérét. A szereplők egyik legjellemzőbb tulajdonsága, hogy a kellekkel ellentétben a játék során képesek mozogni. A szereplőket az őket alkotó cellák száma alapján csoportosítjuk, a cella egy kis képkocka, amelyben a szereplőket



megrajzolták. Ha csak egy cellából áll, akkor nem sokban különbözik a kellekétől, de ha több cella alkotja, akkor az egyes cellák tartalmazhatják az adott figura mozgásának egy-egy fázisát, amely lejátszáskor megeleveníti szereplőnket.

A rétegek elhelyezkedése meghatározza a láthatóságot, a kellekek, mivel alul helyezkednek el, soha nem takarhatják a szereplőket. Az egyes rétegeken több objektumot is elhelyezhetünk, ekkor nekünk kell meghatározni, hogy melyik legyen "közelebb" és "távolabb". Azt is megtehetjük, hogy az objektumok fehér vagy fekete színet átlátszónak definiáljuk, ekkor az eredetileg fekete vagy fehér részeket láthatóvá válnak a mögötte lévő dolgok.

Az összetevők előállítására több módszer is alkalmazható. Az egyik legkézenfekvőbb a beépített Paint Editor használata, amely fel van készítve az animáció készítés sajátos igényeinek kielégítésére. Emellett használhatjuk a Corel programokat, de importálhatunk önálló file-ből is.

A Paint Editor egy egyszerű bitmap rajzolóprogram, az alkotáshoz szükséges eszközök a rajzterület mellett egy palettán várakoznak arra, hogy használható vegyük őket. Az alapvető rajzoló, kifestő funkciókon kívül, képes a szereplőket alkotó cellákat kezelni, azokat váltani, újat létrehozni, vagy törölni. A clipboard segítségével átmásolhatjuk az egyik cella tartalmát egy másikba, majd kicsit változtatunk rajta, vagyis fázisrajobbat tudunk alkotni. A rajzolást segíti pl.: a hagyományos funkció, amely az éppen szerkesztett cella képen halványan megjeleníti az előző, vagy a következő cella tartalmát.

Különböző effekteket alkalmazhatunk rajzolás közben: a lejtávosabb minden valószínűség szerint a metamorfózis, amivel két, egymás után következő cella között tudunk tetszés szerinti lépésszámot egyedileg meghatározott vezérpontok alapján átmenetet létrehozni.

A CorelDRAW szintén nagyon jó eszköz többcellás szereplők létrehozására, mivel MOVE módban inditva kiegy-

felvételt volt hajlandó készíteni. Mentésére vájjon, hogy képes volt lejtávosítani, és szerkeszteni a 44,1 kHz-es sztereo importált hanganyagokat. A szerkesztéskor effekteket is alkalmazhatunk, ilyen pl.: a visszhang (echo) lehallkítás, felerősítés (fade down, fade up), stb.

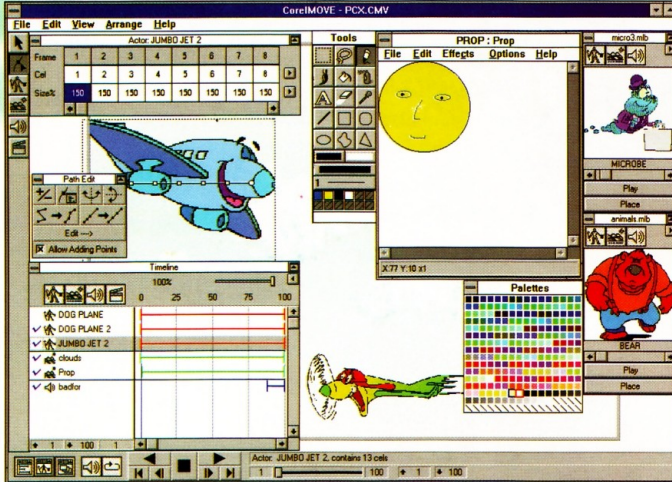
A szereplőket képről képre el tudjuk mozgatni, tetszőleges pozícióba. A mozgáspontok szerkesztéséhez egy tekercsmen-

vezérlője) lehetőséget nyújt ennek megváltoztatására, segítségével pl.: le tudjuk lassítani a szereplő mozgását, vagy ping-pong hatást hozhatunk létre a cellák oda-vissza játszásával. A cellák sorrendje mellett a nagyságukat is szabályozhatjuk, százalékos értékben megadva, ezzel pl.: az adott szereplő távolodását, vagy közlekedését tudjuk imitálni.

Nagyon hasznos lehetőség az utasítás (Cue) alkalmazása. A utasítás végrehajtását egy általunk meghatározott feltétel teljesüléséig vezérlé, ez lehet pl.: egy egérkattintás, vagy egy meghatározott billentyű lenyomása, míg az utasítás lehet pl.: egy lejátszás folytatása egy meghatározott pozícióból, vagy egy hanganyag lejátszása, esetleg kilépés az animációból. Ezek segítségével a CorelSHOW-hoz hasonlóan interaktívá tehetjük a lejátszást. A CorelMOVE sem köt minket az őt tartalmazó számítógéphez. Ha a hozzá mellékelt meghajtott installáljuk a lejátszásra kijelölt gépen, az beépül a Multimedia Player-be, s már csak a .CMV animáció file szükséges a lejátszásra. Sajnos a meghajtott installálása nem tökéletes, nem kerül be a választható file-típusok listájába a .CMV, de (*.*) módban kiválaszthatjuk a megtekinteni kívánt filmet. Ellenősszük az előbbi hátrányt, hogy az egy lejátszott animáció is megtartja interaktivitását.

Big Zoo

A Computerbooks gondozásában hamarosan megjelenik három remek szerzőnk könyve a Corel 5-ről!



szül egy - a cellák kezelésére szolgáló - tekercsmenüvel, így az egyes cellák megalkotásakor elvezhetjük a vektoros grafika minden előnyét.

Mindaddig némafilmről volt szó, pedig a CorelMOVE képes hangfoszlalt is kezelni, a Wave Editor lehetővé teszi egyszerű felvételek készítését, szerkesztését. Itt találkoztam a program egyik leg-szerbettebb hibájával, UltraSound hangkártyámmal csak 11 kHz-es monó

nü is rendelkezésre áll, melynek segítségével pl. elsimíthatjuk az útonalant, vagy időben egyenletessé tehetjük az elmozdulást. A film menétét rendszerezi az Időegyesen (TimeLine), amelyen az egyes objektumok megjelenésének idejét illetve pozícióját láthatóan, szabályozhatjuk.

Alaphelyzetben egy több cellás szereplő egy-egy cellája, egy-egy képkockához van hozzárendelve. A cel sequencer (magyarul: cellák lejátszási sorrendjének

Ami a harmadik számból (majdnem) kimaradt!

Kedves olvasónk! A már megszokott oldalon ismételen felhívjuk figyelmed néhány, az újsággal kapcsolatos apróságra. A PC-X-et havonta megtalálod az újságarusoknál (mindig a megelőző hónap utolsó péntekén jelenünk meg), de sokkal jobban jársz, ha előfizeted - csekket a lapban találsz. Rengeteg érvinék szól az előfizetés mellett: így biztosan megkapod havonta, és nem fogy el az orrod előtt. Előfizetőink védettek az áremelésékel szemben - a PC-X nekik mindenképpen 1944 Ft egy évre (ez 162 forintot kedvezményes árat jelent). Csak a csekket kell befizetni és máris buli. Rengeteg akció indul - általában az előfizetők részére, most is a találsz elég sokat. A Computer Karácsonyon kisorsoljuk az előfizetési akció fődíját, a PC-X robotgót (a feltételeket a 24. oldalon találod), a Wizard's 10 db 500 Ft-os, és 5 db 1000 Ft-os fantasztikus játékkártyáját, és még sok egyéb ajándékot. Ha jól rajzolsz, lapozz az 50. oldalra, ahol 700.000 forintos grafikai pályázatunkra jelentkezhetsz! Küldhetsz képeket bármilyen ismert képfarmatumban, lehetőleg lemezen. Több képpel is nevezhetsz, ha ezek mind saját készítésűek!

Zenerovatunkban CD-ket nyerhetsz folyamatosan (28. oldal), a filmoldallal is tartalmaz néhány ajándékot (25. oldal). E számunkban Armored Fist pólokát, sapkákat és plakátokat nyerhetsz (24. oldal). A helyes megfejtők ajándékot postán küldjük el. Türelemtenl várjuk megfejtéseiteket, leveleiteket!

A szeptemberi számunk nyertesei (az ajándékokat már elküldtük!):

Carpe Diem lemezt nyert: Leisz Tamás, Pécs

Billy Joel lemezt nyert: Békefi Miklós Gyömör, Huszók Péter Tiszaújváros, Kovács Sándor Debrecen

A Gremlin Zool ajándéksomagját nyerte: Gróf Richárd Budapest, Kiss László Orosháza, Könczöl István Budapest, Nagy Gyula Pécsvárad

Microsoft mousepad-et nyert: Horváth Tibor Pusztaszabolcs, Kasza Viktor Siófok, Mikácsy Katalin Budapest, Möröcz Szabolcs Sárvár, Oszlár Kálmán Budapest, Szathmáry László Debrecen, Szűcs Zoltán Nagyvársány, Törteli Tóth Tamás Budapest, Vass Gergely Budapest

A UIP Dunafilm plusz ajándékát, Flintstones plakátot nyert: Bösze Balázs Veszprém, Csák Zoltán Mátészalka, Feurer Viktor Budapest, Kun Szabolcs Szerecs, Loller Miklós Budapest, Pál Gábor Nyírbátor, Serlegi Gábor Kőszeg, Telek Sándor Budapest

Gratulálunk a nyerteseknek, játsszotok továbbra is velünk!

WOODSTOCK



Az utolsó nagy ROCK generáció CD-n.

Avagy „AZ eltűnt idő nyomában”

Az ősidőkben a számítógépet egy praktikus eszközhöz tartották. Szinte mindennap kitalálunk egy új nyelvet. Ilyen az interaktív multimédia CD is. Színes virágok hullnak mindenféle monitorom képernyőjén. Mi ez, szelimidézés? Vissza-visszátérek és nézem. Emlékek érintetlen részecsei.

Lassan emlékezni kezdek valamire - valamire... Az emberek hajában gyöngy, boldogok... „Ne hagyd magad besorozni”. New Yorktól száz mérföldre egy bérelt farmon (a világ változóban), emberek ezrei ülnek egy mezőn, várost alkotnak.... ez fantasztikus. Nirvana.

Lázadás. Love. LSD.

Ravi Shankar az esőben. Country Joe aki a közönségtől először egy „F”...-et kér majd egy „U”...-t egy „C”...-t és végül egy „K”...-t.

A Woodstock mítosz tartalmán egy időben sokat gondolkodtam. Azzal, hogy a nosztalgia visszatér, még korántsem cseréli fel az álmodást a nosztalgiaival. Azt

hiszem, a Woodstock - jel, hogy minek is a jele...?, a fiatalok szemében egy eszme megtestesülése. A hippigondolkodás megidézése, pszehedelikus hallucinációkkal gazdag

utazás, béke, összetartozás, virág a fegyverek esővében. Ezek a jelek őszinték, mélyen gyökerezők, amit újra és újra ki kell találnunk. Antonioni - Nagytítás, -Zabriskie Point, Kerouac, W. Blake, Parker, J. Caçe, India, Ferlinghetti, McLuhan, Rothko, Ginsberg, P. Floyd, Radics, Warhol, Artaud, Marx-Mao-Marcuse... Woodstock területét a rendőrség katasztrófa sújtotta övezetnek nyilvánította. „Azt mondja az egyik zsarú, olyan volt mintha valaki fogott volna egy óriási, kocsikkal megtöltött sőtartót, és kirázta volna belőle az autókat. Semmi esély nem volt a rendteremtésre...”

Mindezt Elliott Landy baromi jó fotóival, (Photo album icon) digitalizált filmmel, zenével, riportokkal idézi meg ez a ragyogó CD. Itt mindent előkészítettek számunkra, csak megfelelő logika szerint kell tudni keregélmi... Nem kell vesződni praktikus emlékeztetki hagyásokkal, könyvek, fényképek, újságok, cikk-kivágások adathalmazával, mert ez maga a tiszta hatékonyság. Sőt egy kattintás a Blazing Trails feliratra és saját magunk készíthetünk hippi művészetet idéző pszehdelikus képeket egy aranyos festőprogram segítségével. Beolvashatunk korabeli újságokba miközben a zene szól. Ha kellő angol tudással rendelkezünk,

Crosby, Stills & Nash John Sebastian szövegeit, életrajzát olvashatjuk, sőt az addig megjelent LP-k borítót is megnézhetjük, akár bele is nagyíthatunk (zoom) a képekbe, fotókba. Mindezek mellett még egy BONUS-játékot is találunk a CD-n. A zene mágiikus emlékezet. Ezt a multimédia kalauzt mindenkinek csak ajánlani

tudom napjaink kulturális tékozlásai között. 1994 Hajógyári sziget...

Pszehdelikus emlékeztetki hagyások... Kis beszárások... Még hogy tompák vagyunk a szabadságra...?

A „tökéletes hasonlóság” valójában abszolút különbség. De hogy az ismétlődés csak úgy jelent valamit, az biztos.

- The Who
- Sha Na Na
- Arlo Guthrie
- Canned Heat
- Richie Havens
- Janis Joplin
- Jefferson Airplane
- Sly & Family Stone
- Ten Years After
- Country Joe McDonald



ARÉNA

Trata ta ta tammhmm... Elsőtétül a Napkorong. Hirtelen éles huzat támad. Reszketünk. Tompa puffanás, mintha megannyi papírlap zuhanat volna a földre. Megjött. Nem is hittük volna, hogy ilyen történhet, ám most életnagyságban mégis itt van. Igen, igen, ha nem találtatok volna eddig ki, a postásról beszélke. Rengeteg levél és megfetés érkezett, de érkezett külön levél és külön megfetés is (amúgy kábé 5347.23 kilogramm megfetés érkezett, azóta felvettünk még 23 csinos levél-szortírozót! - a szerk.).

Szóval, szó nélkül átestünk az első levelezési rovaton. Én, Newland, személy szerint sértésnek vettem, "a szerk." megjegyzéseit, kisebb nyirbálásait, ezért itt üzenem, hogy a két említett oroszán leharapja a ... billentyűket a gépről, ha még egyszer ilyen történik (nocsak, nocsak. - a szerk.). Viszont némi fizuemelésért cserébe az agresszív pontjaimat szívesen csökkentem. Ennyit a belső viszozojgássrúl (valakit még ma lepofozok innen! - a szerk.).

Egyes lépés, avagy öndicsőítés felső fokon (szó szerint idézvé, nehogy csorba essék a szerző beszéletén):

"T. Szerkesztőség! 94.10.02. (itt most hosszú sorokon át a PC-X játékok megjegyzései következnek...)

U.I.: Nagyon tetszik a lap a kivitelezése fantasztikus, de az a legfigyelemre méltóbb hogy egy-egy program (ez legtöbbször játék) bemutatásakor kap az olvasó egy kis információt arról, hogy milyen hardware felszereltségű gépen fut az adott program. Bizony a többi lapban sajnos nem találtam hasonlót, és azt hiszem ők egy picit irigykedhetnek a PC-X magazinra. A másik ami nagyon tetszett az a Programozási rovat (okt. 35-36. oldal) ez fantasztikus, s méghozzá T.Pascal nyelven ez egyszerűen dicséretes!! Ha osztályozni kellene a lapot a többi hasonló kategóriájú lappal szemben akkor: 5*

Azt hiszem hogy előfizetésen gondolkodom!!

B. A. Szurdokpüspöki"

Na igen. Ha lehet, akkor ne csak hidd, ha gondolkodsz az előfizetésen, hanem valóban gondolkodjál is,

de a legjobb lenne, ha nem gondolkodnál rajta egyáltalán és rögtön cselekednél (mielőtt még gondolkodóba esnél a gondolkodáson, gondolkodj el mégis az előfizetés elgondolásának gondolatán - ha gondolod... - a szerk.). A szerkesztőség mája a levél olvasása után oly mértékben hízni kezdett, hogy csak lapjával tudtunk kimenni az amúgy széles ajtón. Tehát köszönjük dicsimnuszod, várt jutalmad hamarosan úton lesz. Ugye kedves "a szerk."?

Tömjénfüst felszállt. Tisztul a látásunk. (nekem azóta, amióta kontaktenléscsémim vannak.) Előtűnik Batman, no nem személyesen, csak egy Gyula típusú levélró képeben. Előkerül a kérdés is: "Miért nincs eddig 100%-ra értékelhető játék, vagy csak nem 'illik' adni ennyit?" Válaszom: csak. Pontosabban: mert nincs, és kész. Egészen pontosan az Achilles és a teknős versenyfutás tudnám felhozni mentésügnkre. Tudvalevőleg ez a futás úgy megy, hogy a teknős lép egyet, ezután Achilles a páncél-hátú útjának a felég szalad. Vagyis egyelőre előbb jutnak, de Achilles a célt sose éri el, de nagyon-nagyon megközelíti. Ezért van, hogy a programok értékelése egyre jobb, de 100% soha nem lesz.

Kettes lépés, avagy mindenhavi játékunkat add meg nekünk ma:

"Helló halló Elektor-Kalandorok!

Ez itt a DSS (gy.k.: (c) Datamake Software Studio, All rights Reserved) csapat grafikus, zenésze, codere, managere, könyvelője, és vezérigazgató-helyettese HAPCI.TM. (The name and logo are trademarks of V... Sz...) az e havi aktuális marhaságaival.

Előszóirékremszében: mikor lát-tam, hogy a 94/1-es levelem bekerült a péccéjx MEGAzinba, gondoltam hogy megítézetésnek vették hogy írtam nektek. Nade: egyik poémom (?) értelmét veszítette (miért, volt egyáltalán értelme? - Newland), mert a (?) a "néha" szó helyett a "rám" szó utánra került. Követlem a HELYREIGAZÍTÁST, elvlegre jogállamban élünk, vagy miféne (én inkább a mifénét választanám a helyedben, mert a jogállam azt is jelenti, jogod van hallgatni, nekem meg jogom van elhallgatni má-

sok előtt a bajodat - Newland). Lenne 1-2 jó ötletem a lemez melléklet formátumával kapcsolatban: Szerintem egyoldalas, SD-s lemez legyen, vagy 32 megás floptical disk - az utóbbi ugyanis nagyon elterjedt formátum (szerintem meg nem ez lesz, már csak azért sem, mert nehogy már egy olvasó beleszóljon a lap dolgaiba, hehehe - Newland)

... vagy tegyetek bele egy doboz felbontatlan 1.44-es 3M-es lemezt (no ez jó ötlet - Newland)!

(C)Hapci of DSS."

Kedves festéküszentő (?) Hapci Benő! Úgy látom határozottan csökken a levelezési kedved, mert a mostani leveled már csak (hála égnek) egy oldalas. Apropó, Dr.Midi rovata nagyon felkavarta az olvasók érzelmeit, mert már becézgetik is a szerzőt, ráadásul nem is pejoratíván. Míg Hapci Dr.Oetker-félenek, addig Gery alias PFCWC Mr.Süketnek illetve DoCMIDInek hívja. Sokan szeretnék, ha az esetleges lemez mellékletünkhöz Dr.Midi valami szép muzsikával járulna hozzá. Hát részemről semmi akadály.

Hármas lépés, avagy komolytalan-ságtalanul:

A Magyar Posta díjszabásáról szeretnék néhány szót szólni. Végeztem egy gyors kimutatást a beérkezett levelek felbélyegzettségéről. Az eredmény: Budapest-Budapest viszonylatban általában 11 forintért jött a levél 9+2, 10+1 és 8+3 forintos bélyeg felbontásban. A 12 forintos kombinációk 4+4+4 illetve 10+1+1 alakban érkeztek. A csúcsot 58-al egy expressz, lemez mellékletes levélke tartja. Vidék-Budapest irányban 19 forintért jött iromány, 19 és 12+7 felbontásban. Érkezett külföldi olvasói levél is, de Magyarországon adták fel. Szóval a következtetés mindenkinek: jól néztek meg, miért mennyit adtok. Az egyértel-



mű bélyegragasztás győztes cheatelt bélyeget küldött 12+7 alakban. A legolcsóbb verzió egy egyszerű bélyegző volt "19 forint" felirattal. Összegzés: tőkmindegy, hogy milyen értékű bélyeget nyalazol fel a borítékra, a lényeg, hogy legalább kettő, vagy annál több darab legyen rajta!

No már majdnem megtelt a levrov, hiszen ezért fizetnek... (ezt én tényleg lepofozom... - a szerk.) Jaj nekem, még valami jött:

"Sziaztok.

A flopyen lévő árjegyzéketeket szeretném megrendelni!

Címem:

Nekem: IBM AT 486-os gépem van stb.

Érdeklődnék az AKCIÓ-ról mármint a programok akciós áráiról!
K.A."

Bocs, de a hirdetések nem mi adjuk fel, csak közé tesszük. Talán jobban tennéd, ha a hirdetéssel kapcsolatos info-t a hirdetőktől kérnél (a levelet azért továbbítottuk - a szerk.).

A végére legyen még egy kis (?) önmagasztalás, amit egy kedves, aranyos, szelíd olvasónk küldött:

"Mindenképen PC-X a szlár, amire a sok PC-s tátozt szájjal vár!"

Báj-báj, a next hónapban, hónapban, hónapspan... Roooaaaaaarrrrrr! (ez itt a végén állítólag egy oroszánülvöltés akart lenni - a szerk.)

Vlagyimir Levrov, alias Newland (az egyetlen dupla oroszán)

Komodór 64 típusú szuperszámítógép képernyőjén megelégnék 4 kép egymásután lejátszása okoz, ami igazán nem meríti ki a multimédia tényét (és hol van még a hang?). Megint korlátokba ütköztek, ha nagyravágók vagytok, hiszen szegény DOS papa (pontosabban szólva a BIOS) nem "bír" 528 MB-nál nagyobb wincsi kerretetésére. Tegyük úgy, mint ha értenénk, és haladjunk tovább. De még egy szóra: ha bírja a pénztárcátok, ne IDE wincsit vegyetek (népi nevén AT-BUS).

Ajánlom inkább az enhanced IDE, vagy leginkább a SCSI (szkáci) wincsiket. És hogy miért: sokkal gyorsabban, megbízhatóbban és tovább bővíthetően nagyon kedvezően viselkednek (lásd még CD-ROM és társai).

A lenyűgöző látvány eléréséhez és főleg a szemetek világának megőrzéséhez (hajrá szódásüveg!) egy klassz monitort is be kell szerezni. Természetesen színekben gondolkodunk, így az átalakított Junoszyt tévé nem igazán üt. 15 hüvelykes monitorral kisebbben ne próbálkozzatok. Ha csalódni akartok, akkor azért mérjétek le a képernyő hasznos tartományának átlóját (segítség: 1" = 1 Zoll = 1 inch (vagy hüvelyk) = 2,54 cm).

Egy jó monitor azonban mit sem ér jó grafikus kártya nélkül. Manapság rengeteg kártya van a piacon - de nem mindig igaz, hogy a "lé definál". Ne higgyetek a Windows gyorsítókartáknak, ha csak DOS alatt nyomultok. A grafikus kártyán lévő memóriára ugyanaz igaz, mint ami az operatív memóriára: minél több, annál jobb. 1 MB alatti memóriával nem sok mindent lehet kezdeni, mert az még 800×600-as felbontásnál is csak 256 szint képes megjeleníteni. Ha 15 zollos monitorok van, akkor olyan kártyát kell választani, amelyik az 1024×768-as felbontást nem váltott soros módban (non-interlaced) tudja és 2 MB-ig mindenképpen bővíthető.

Mostanra elérkeztünk oda, hogy van egy klassz gépünk, csak még semmi köze a multimédiához. Nem baj, eddig csak alapoztunk, most rakhatjuk rá a felépítmenyt. Két dolog még feltétlenül kell magunkból izzadni. Ez egy CD-ROM olvasó és egy hangkártya.

Nagyon király dolog, ha van egy korlátlan kapacitású wincsin, mert

felvihetjük rá a világ lakosságának összes adatát, sőt még töménytelen multimédia információt is rápakolhatunk. De azt meg kell érteni, hogy elég durva árukapcsolás lenne a cégektől, ha minden programhoz egy wincsit is eladnának, hogy otthon szereld be, mert másra nem fér rá ennyi anyag. A másik reális megoldás lenne az "500 darab floppy lemez" opció.

A fenti felszólítás hatására jelentkező hatások kezelése után rájövünk, hogy egy olcsó, nagy kapacitású, nagy megbízhatóságú és hordozható tárolóeszköz kell találnunk. Az olcsóság fontosságát, azt hiszem nem kell eszegetni. A nagy kapacitás is nagyon fontos, hiszen a kép- és a mozgóképanyag rengeteg helyet foglal el. A megbízhatóság mindentől függetlenül alapvető követelmény. Erre mindenki magától rájön, miután megtett néhány megállót a metrón egy zsebében lapuló 1.44 MB-s lemezzel.

A CD-ROM tehát az ideális tárolóeszköz, mivel töménytelen bit ráfér, viszonylag kicsi, és elég nehéz tönkerezni. Egy lemez kapacitása 650 MB. Az okosok ilyenkor mindig azt mondják, hogy ez legalább 100.000 oldal, "azanyimint" "mitoménhány" Britannica lexikon. Ez a dolog egyik oldala. Én inkább azt mondanám, hogy egy CD-re ráfér egy 60 perces film, hanganyaggal együtt (hogy hogyan, arról később ejtek szót). Ez az utóbbi összehasonlítás még sokkal szemléletesebb, ha mellé elképzeljük egy videokazetta méreteit is.

A CD-ROM előnye elsősorban a tárolás módja: digitális és nem analóg. A digitális adattárolás (adatok hí-

vünk minden hangot, képet, szöveget, animációt, videót, szóval mindent...) fő előnye a nagyobb megbízhatóság (akiből hiányzik a műszaki véna, az ugorja át ezt a bekezdést).

Vegyük például azt a problémát, hogy a jelek valahol torzulnak. A CD-ROM olvasó kimenete egy feszültség szint. Ha ez a feszültség mondjuk 1 Volt helyett 0,93, akkor ezt egy analóg rendszerben például úgy látjuk, hogy néha esetén a képen a piros jelek halványabbak, audio esetén pedig néha lehalkul a hang. A digitális rend-



szervizont tudja, hogy a feszültség mondjuk csak 1 V és 0 V lehet, és a 0,93 közelebb van az 1-hez, mint a 0-hoz, ezért 1-nek veszi. A hibát máris teljesen kiküszöbölte. Ha a jelek teljesen megsemmisülnek (pl. gombostű és CD-ROM találkozás), akkor, mivel egy információ többször el van tárolva (ezt szépen úgy mondják, hogy redundáns), a másik helyről veszi az adatot, így észre sem veszed, hogy a kutyád a CD-ROM-mal apportírozott, vagy a barátod a hajsacstaját az "I love you!" frázist véste bele a szülinapod alkalmából. Mivel az adatok nem mágneses úton vannak rögzítve, nyugodtan kerülhetsz akár mágneses viharba is, semmi sem fog történni (a CD-ROM-mal). A megbízhatóság



mellett fontos még az élettartam is. A CD-ROM élettartama elvileg végtelen (gyakorlatilag pedig hosszú), változatlan minőség mellett. Ez azért igaz, mert a lemez és az olvasó között nincs fizikai kapcsolat; optikai úton olvasódik le az információ. Nem szabad

elhallgatni azonban a CD-ROM hátrányait sem. Először is: nehéz írni rá. Pontosabban szólva kétféle előállítási eljárás létezik. Az egyiknél olcsó a nyerslemez, de meg kell csinálni hozzá a nyomólemezt és akkor marha olcsón lehet CD-t nyomni (ugyanaz az eljárás, mint a hanglemeznél). A CD-t csak nagy számban éri meg így gyártani, de ilyenkor az önköltségi ár 100 Ft nagyságrendbe esik. Ha kis számban készül el a CD, akkor egy egyszerű alapanyaghoz folyamodnak, és egy speciális CD-ROM író segítségével

vel viszik fel az információt, tehát nem nyomással. Az ilyen lemez önköltségi ára már jóval több (kb. tízszeres), viszont egy ilyen írószerkezettel (kb. 3-400 ezer Ft) akár otthon is készíthetünk CD-t és nem kell nagy, ipari nyomógépekkel dolgozni. Az, hogy a forgalomban lévő CD-k ára ennél jóval magasabb, annak az az oka, hogy a rajta lévő információt is meg kell fizetni, nem csak az előállítást.

A CD-ROM másik fogyatékosága, hogy lassú. Míg a legrosszabb SCSI wincsimből is ki lehet "passzifrozni" 1 MB/s átviteli sebességet, addig a csúcs CD-ROM esetén ez 600 KB/s (ez átlagban kb. 400-at jelent). "Hova rohansz annyira?", hallom a kérdést, és elárlom, hogy a moziba, mert ott hon a CD-ROM-ommal nem tudok filmet nézni, hiszen nem szaladnak át a filmkockák a kábelben oly' gyorsan. Ezért vagy olyan kicsi a kép, hogy látcső belé kell hozni, vagy csak minden ötödik kockát látom és a szemem éppen most folyik ki. Konkrét számokat is említve, a duplasebességű CD-ROM-ok 300 KB/s csúcsra képesek, a rekordot azonban a quadrospin tartja, a fent említett 600-zal, de igencsak 100 ezer Ft-nál kezdődik az ára.

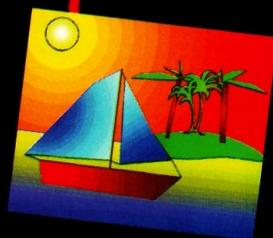
Következő számunkban folytatjuk a CD-ROM-ok ismertetését, és rátérünk a hang-, és videokártyákra.

Dr. Doktor

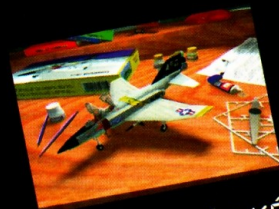
Art Gallery



BITTÉRKÉPES RAJZOK
NAGY RÓBERT



VEKTOROS GRAFIKÁK
BARABÁS JÁNOS



HÁROMDIMENZIÓS KÉPEK
JANCSIN FERENC

RAJZOLJ!

A PC-X elképesztő számítógépes grafikai pályázatot hirdet három kategóriában! Alkotásaitokat a fenti témakörökben várjuk 1994. december 1-ig. A legjobb grafikákat havonta ezen az oldalon leközzöljük és a Computer Karácsonyon

700.000 FORINT

összértékben díjazzuk a nyerteseket!

A pályázatokat lemezen várjuk - ismert képfarmátumban, lehetőleg 24 biten küldd. Nevezhetsz több képpel, több kategóriában is. Ha további kérdéseid vannak, csörögi be a szerkesztőségbe!

Díjak és
támogatók...

BITTÉRKÉPES RAJZ

1. díj

Photoshop 2.5

Kontakt Design Studió
1011 Bp., Iskola u. 5.

2. díj

**ATI mach64 2MB
turbo grafikus kártya**

Allegro
1016 Bp., Tigris u. 28.

3. díj

**Multimédia Madness
könyv két CD-vel**

Software Station
1012 Bp., Kosciuszckó u. 22.

VEKTOROS GRAFIKA

1. díj

Corel 5.0

Számalk Szoftver Disztribúció
1115 Bp., Etele út 68.

2. díj

**CD ROM Drive
10 CD-vel**

Pixel Graphics
1052 Bp., Balassi B. u. 9-11.

3. díj

**Corel Artshow
könyv egy CD-vel**

Software Station 1012 Bp.,
Kosciuszckó u. 22

HÁROMDIMENZIÓS KÉP

1. díj

3D Studio v3.0

Autodesk Hungary
1023 Bp., Szemlőhegy u 23.

2. díj

**SPEA Mirage P-64
2 MB grafikus kártya**

ELSAT International
Hivatalos SPEA disztribútor

3. díj

**Inside 3D Studio
könyv egy CD-vel**

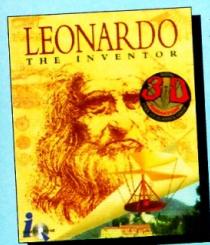
Software Station
1012 Bp., Kosciuszckó u. 22.

AUTOMEX MULTIMÉDIA CD CENTER - „Minden áron versenyben!”
**Ha bármely, általunk is forgalmazott CD ROM-ot máshol olcsóbban kínálják,
 mi azt még olcsóbban adjuk majd oda!**



| TOP 10 | |
|----------------------|----------|
| MICROCOSM | 4990 FT |
| 7TH QUEST | 4990 FT |
| REBEL ASSAULT | 7290 FT |
| LOST IN TIME | 4990 FT |
| STELLAR 7 | 3790 FT |
| GOBLINS QUEST 3 | 5990 FT |
| LAWNMOVER MAN | 5990 FT |
| MEGA RACE | 5990 FT |
| MICROSOFT ENCARTA | 12790 FT |
| MICROSOFT BOOKSHELVE | 11490 FT |

AZ ÁRAK AZ ÁFÁ-T TARTALMAZZÁKI!



Leonardo

Kevesen tudják, mi minden fűződik a híres művész nevéhez. A CD bemutatja Leonardo életútját, összes elmés szerkezetét, és persze festményeit is - a sok információ befogadását játékok segítik.



BloodNet

A manapság divatos Cyberpunk világot ezúttal a Microprose hozza a közelünkbe - meglehetősen érdekes módon: ötvözi a modern Cyberpunk örületet a vámpírok misztikus világával. Bizarrr játék lenyűgöző háromdimenziós grafikával.

Barangolás az állatvilágban



Az első magyar nyelvű multi-mediás állaten-ciklopédia. Találhatsz több mint 300 érdekes állat képei között, meghallgathatod hangjukat és elolvashatod a részletes és ugyanakkor a humor sem nélkülöző leírásokat. Minden korosztálynak ajánlott, egyedi hangos help rendszere olvasni nem tudó gyermekek számára is élvezhetővé teszi.

CD-Pack 10 CD-vel (6.5 Gigabájt jobbnál jobb programokkal) - 5900 Ft + Áfa
Adataidat CD-re mentjük!

CD-i (MPEG) lemezek nagy választékban.
Friss információk a Teletext 375. oldalán!
Klubtagoknak rendkívüli kedvezmények! Kérd a részletes klubtagsági tájékoztatónkat!
Nálunk lehetőség van utánvételes vásárlásra is.
A megrendelést telefonon, vagy a 1410 Budapest, Pf. 185 címen várjuk!

AKCIÓ!

Sony CDU 33A-01 CD ROM drive
 + multi-vezérlőkártya
 + ajándék CD 16990 Ft + ÁFA
Amíg a készlet tart!

Megjelent a Powersource kiadásában egy Automex demo-CD. Csak az előállítási árát kell kifizetni (790 Ft!)

Az ASTORIA üzletházban az eddigi boltunk alatt egy új bemutatótermünk nyílt! Ott mindent megtalálsz amit csak elképzelsz!

1300 db. CD akciósan 3390 Ft helyett csak 1600 Ft! Utility, zene, CLIPART, enciklopédiák, játékok

E szelvény felmutatása további 10% kedvezményt jelent az aktuális árainkból!



Telefonszámaink: 20-102-10, 20-102-98